FRONTIER 2150

METALHEAD

d20 edition

d20システム対応 サイバーアクションRPG メタルヘッド/d20



著：高平 鳴海／カバー・イラスト：米村 孝一郎 他

Requires the use of a Roleplaying Game Core Book published by Wizards of the Coast, Inc.

メタルヘッド／d20 ◆ d20システム対応 サイバーアクションRPG ◆

Hobby JAPAN

HobbyJAPAN刊行 ダンジョンズ&ドラゴンズ 日本語版ラインナップ



プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版

定価：6,090円（税込）

すべての基本となるルールブック。



ダンジョン・マスターズ・ガイド第3.5版

定価：6,930（税込）

物語を紡ぐダンジョン・マスター必携の書。



モンスター・マニュアル第3.5版

定価：6,930円（税込）

500種を越えるモンスターのデータ集。

カバーイラスト：米村孝一郎
カバーデザイン：長谷信司

FRONTIER 2150

METAL HEAD

d20 edition

d20システム対応 サイバーアクションRPG メタルヘッド/d20



著：高平 鳴海／カバー・イラスト：米村 孝一郎 他


……じゃあ、始めようか
長くこの商売やってきて分かったんだが
この『分かる』ってのは人によるんだな
言葉連ねて最後の最後、それが伝わるかどうかは…
そいつがどこに立っているかが決めてしまう
【王者の幸運】レイモンド・サダルメリク（33歳　ハスラー）
ああ、失礼本題だ——
22世紀、バカみたいに技術が進歩して人間が月にまで住みだした
おかげで地上は出し殻さ
偽物、まがい物パチモノ溢れる荒れ果てた地だからこそ
俺たちみたいな人間が重宝されるのさ
FRONTIER2150



西部劇と同じだよ
ムービーで
見たことないか？
悪党の首に
莫大な賞金が付く
生死問わず（デッドオアアライブ）
【"泳ぐ鳥" II】スティレット
（推定20代後半　ハスラー）
そしてて賞金目当ての
ヤクザな『連中』が現れる
ドラマの始まりだ
え？　なに？
アンタ
ジャーナリスト？
じゃあ、これ
メジャーネットに
乗る?
え!?　違う？
なーんだ
ツマンナイ
ヒュオオオオオオオオオ
【戦場のアリス】有栖川・紗那・ガーランド
（16歳　ブロックバスター）



ここ
地上をどう思うか？ くだらないこと 聞くのね～
じゃあ特別に 教えてあげる！
150秒後に ミサイル降って くるからココ
じゃあ、 早く逃げないと 死ぬよ
わたしは ここが大好き！
最高の遊び場よ!! 踊る場所に 事欠かないもの!!
本当さ 実によく分かる
いや、 俺は笑わないよ よく理解できる
それは 大切なものさ
いつの世も… 誰にとっても
……真実？


そう……例えば
これだ
ザァアァァ
『これゆえにその名は淆亂と呼ばる是は彼処に全地の言葉を淆し給ひしに――』
『由りてなり彼処よりヱホバ彼等を全地の表に散らし給えり』
知ってるかい？
これはただの
『言葉』
この都市じゃ
１発の弾丸にも
満たないゴミ屑だ
でも俺は
この言葉の元に
『生きている』
シュ～～～ッ
俺だけじゃない、
誰もがそうさ
仲間、恋人、依頼人
信念や約束みたいなこと
でもかまわない
「何か」を
守るために戦う
だから俺たちは
そう呼ばれるのさ。
【ナイト・エラント】アレックス・クライド
（25歳 バウンサー）


まぁ、いろいろ格好いいことは言えますがね
結局はお金を稼ぐための手段なんですよ
特に、うちの嬢ちゃんと相棒は金食い虫でね
何でも金で買うことの出来る世界―――
それこそプライドや命まで
だけど自分の自信だけは金で買えない
普通の世界だと思いますよ？
地上（ここ）は
世界の真実……か
【改造屋】デュラン・ホーク
（22歳　ランドブラスター）


俺にも、そういうの求めた時代あったよ
笑うかい？
あんたが思うより ネットライナーは 純真なもんなんだぜ
ネットってのは 外の世界より よっぽど 純（ピュア）に出来てる
しかし、それが故に ネットってのは 真実のない世界だ
『純粋』ってのは 常に嘘（フィクション）だからな。
極めれば、極めるほど それは明確になる
ア・ポステリオリってヤツだ
それがないと知り、 同時にそれをリアルに感じる
それが出来なきゃ あっという間にロスト
そういう ギョーカイさ
【鋳掛け屋（ティンカー）ベル】ダッド・サイモン
（35歳 ネットライナー）



──金の亡者
賞金稼ぎ……、何でも屋
半端野郎
皆、いろいろ言うさ
ザァァァァァァ
突きつめりゃ、金か暴力
生きるために
手を汚し続ける……
そんな連中──
でも、
それだけじゃない
それだけじゃ
やっていけない
人はパンのみにて
生くるにあらず
ギュッ
我々は多かれ少なかれ、
同じトコロがあるんですよ
もう
言わずとも
わかるはずだ
なぜなら
アンタも
我々と同じ──
この重力の底に
生きていく……


メタルヘッド
——仲間だからな
METAL
FRONTIER 2150


HEAD
d20 edition

CONTENTS

第1章 イントロダクション

ようこそ

『メタルヘッド／d20』へようこそ！

これから、この世界に飛び込む君は、さまざまなハイテク兵器を操ったり、好きな銃器を撃ちまくったり、自らの肉体を改造して超人的な戦いを繰り広げることができる。あるいはハッキングによって重要な情報を盗み出したり、敵の行動を妨害したりもできるだろう。

本書はテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム（以下、TRPG）という遊びのためのルールブックである。

TRPGがどんなものであるか、そのプレイの手引きや、遊ぶのに必要な道具などについては次の項で説明するが、TRPGが何か知っている人は読み飛ばしてかまわない。

次に『メタルヘッド／d20』(以下MHd20と略）でどんな冒険ができるのか、d20システムについてなどを解説する。それらも知っている人は、この章を飛ばして第2章まで進み、さっそくキャラクターを選択するのがいいだろう。

TRPGとは？

数人が集まり、想像力で物語を紡いでいくゲームだ。

別な視点から見るなら、全参加者のコミュニケーションを通して、物語を作っていく遊びである。最低でもふたりの人間がいないと遊ぶことができない。

TRPGに参加すれば、小説や映画の主人公のような冒険を体験でき、同時に観客という立場でも楽しめる。

「テーブルトーク」は卓で会話する、「ロールプレイ」は役割を演じる、そして「ゲーム」は遊びという風に訳される。

映画ばりのアクションは実際に暴れ回るわけではなく、会話や説明で行う。その上で、振られた役割、つまりは登場人物になりきって楽しむというものである。そして、この遊びに一定のルールが存在するために「ゲーム」が成立する。

最初に述べた通り、メタルヘッドワールドで提供されるのは近未来アクション活劇の背景である。

参加者の多くは、ゲームを進めていくうちにさまざまな状況に直面し、それを乗り越えていくことで最終的に冒険の目的を達成するだろう。TRPGはその冒険の過程を楽しんだり、冒険の成功に満足感を得るために行われる遊びだ。

そして、TRPGではゲームにおける「勝者」や「敗者」はいない。あえて言うなら、楽しんだ者が勝者となる。

GMとプレイヤー

参加者のうち、ひとりが「ゲームマスター」(以下GMと略）を務め、他の参加者は「プレイヤー」となる。プレイヤーはそれぞれひとりずつの「プレイヤー・キャラクター」(以下PCと略)を持つ。

PCはプレイヤーになりかわり、物語の中で活躍する存在だ。プレイヤーの分身で、映画で言えば俳優である。

GMは映画でいえば脚本や監督に相当する。コンピュータゲームにおいてはソフトウェアに当たる。ゲームの進行役であり、さまざまなルールを司る判定役だ。だから、GMはこのゲームのルールを「何がどこに書いてある」くらいには覚えなくてはならない。

『MHd20』はGMひとり、プレイヤーひとりでもプレイ可能だが、理想的なのはGM＋プレイヤー4～5名である。それぞれ個性や役割が違うPCで集まってプレイした方が盛り上がるだろう。

TRPGの流れ

TRPGは、主にGMとプレイヤーとの会話によって進行するゲームである。

GMは、プレイヤーたちが遊ぶためのシナリオを事前に用意し、それをもとに物語を展開していく。シナリオは本書にも付属しているが、GMが自分で作成する必要がある。プレイヤーにはシナリオを見せず、GMは目的に向かって誘導しつつ、プレイヤーの自由意志でプレイを行わせる。

シナリオは脚本とは違う。PCが物語の中で成すべき目的を設定したり、途中で遭遇するトラブル、解決すべきイベントが書かれた筋書きの集まりである。このうち、目的は誰かを護衛したり、何かを運んだり、危険な罠や敵の攻撃をくぐり抜けることかも知れない。

その他、PCに関わる敵や仲間、その他の脇役も設定する。ほとんどの場合、シナリオはPCたちだけで進行するものではない。ほとんどの映画や小説には脇役が登場するだろうし、TRPGにも脇役が出てきた方が物語は面白くなる。この脇役を「ノン・プレイヤー・キャラクター」(以下、NPCと略）と呼ぶが、NPCの操作もGMが行うのだ。

シナリオの設定は細かくすればするほどリアリティーが出てくるかも知れないが、それにとらわれすぎるのもよくない。設定が目的ではなく、楽しむための骨子を作ることが目的だからだ。

また、物語はシナリオの筋書き通りに進まないことがある。GMは、PCが直面している情景を解説し、演出を行っていく。だが、どんな行動をするか決めるのはPCなのだ。プレイヤーは自分のPCならどう反応するか、考えるかを想定し、状況に答える。GMはその場の状況に照らし合わせ、変化をPCに伝える。

これがPCとNPCの会話なら、やりとりは濃密で刺激的なものとなる。GMはコンピュータではないし、PCの反応に対して出てくるセリフはあらかじめ用意されているものではないことがある。PCの方もNPCの性格や考え方を思んばかって、相手に合わせた対応をしなければならない。

このやりとりが、戦闘など結果がわからないものであれば、ダイスで判定して行動がうまくいったかどうかを判定する。敵が倒されるか、逃走するか、PCの誰が負傷するか死亡するかはわからない。すごいアイデアを思いついて、厳しい状況をあっけなく逆転することもある。

プレイヤーの行動は自由だが、見当違いの目的地にたどり着かないよう、GMは最低限の誘導はすべきである。なぜなら、TRPGの目的は作品作りでなく、PCを自由に遊ばせることで

もない。参加者全員が楽しむことだからである。
PCの判断ミスや本当に運が悪くてバッドエンドになったり、GMが不慣れが原因でよくない結果を招くこともあるかも知れない。だが、時には悪い結果でも受け入れるだけの心の余裕もあった方がよいだろう。
プレイヤー＝PCがシナリオの内容を知らないというところが、TRPGの面白いところだ。
プレイ中の行動の結果、プレイヤーは状況を変化させ、新しい状況を生み出していく。このやりとりの繰り返しがそのまま物語となる。
最終的には、世界で唯一無二の物語ができあがる。同じシナリオをやっても、GMが違ったり、プレイヤーの顔ぶれが違うとまったく異なる過程や結果になることもある。
区切りのいいところ（事件の解決など）で、GMはゲームの終了を宣言する。それで1プレイ＝1セッションが終了だ。

メタルヘッド －2150－

『メタルヘッド』は1990年にホビージャパン社から発表された近未来サイバーアクションRPGである。国産初のサイバーパンクRPGとして知られ、銃器や各種メカニックなど、アイテムデータは膨大な数が用意されていた。
背景世界は22世紀の北米大陸。大異変によって荒廃した後に建てられたハイテク都市と不毛の荒野の両方が、活躍の舞台となる。巨大企業に支配された世界の中で、唯一、自由に生きるプロフェッショナル……ハンターという存在がプレイヤーの役どころだ。
ハンターには、バウンサー、ランドブラスター、ブロックバスター、ネットライナー、ハスラーの5種類のクラスがある。
これらそれぞれ異なる分野のエキスパートが何人か集まり、ひとつのチームを結成して行動するのを常としている。
『メタルヘッド/d20』は『メタルヘッド』の背景世界をそのまま用い、ゲームシステムにd20システムを導入したもので、各種データもd20用にコンバートまたはアレンジされている。

「MHd20」をプレイするために準備するもの

①ルールブック
本書のこと。最低1冊、できればプレイヤーも自分用のルールブックを持っていることが望ましい。

②各種ダイス
GMはすべての種類のダイス。プレイヤーはそれぞれ20面体をひとつと、使っている武器に対応した面体のダイス。

③筆記用具
消しゴムとシャープペンシル、メモ用紙など。各プレイヤーごとに持参すること。

④各種シートのコピー
キャラクターシートはプレイヤー人数分。メカニックシートは必要な枚数だけ。

⑤ミニチュア
キャラクターの相互の位置関係などを示すために使用する駒。戦闘でバトルグリッド(ゲーム盤)を使う場合に必要。

D&D／d20システム

MHd20は、そのタイトルにあるとおり、米国ウィザーズ・オブ・コースト社の『ダンジョンズ&ドラゴンズ（以下D&D)』との互換性をもつ、主な判定に20面ダイス（d20）を使う判定システムを採用している。
本章は単独で遊べるよう、各クラスで駆け出しのハンター（1レベル）、若手のハンター（4レベル）、ベテランのハンター（8レベル）のPCを掲載し、順に遊ぶことでハンターたちの経歴と冒険を段階的に楽しめる。その舞台となる2150年の世界の様相やガジェットも豊富に紹介している。
だが、キャラクターの作成と成長を織り込んだ、本格的なキャンペーン・セッションを遊ぶためには、『D&D プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版（PHB)』か『d20モダン 基本ルールブック（d20モダン)』が必要である。さらにゲームマスター(GM)は、『D&D ダンジョン・マスターズ・ガイド第3.5版』『D&D モンスター・マニュアル第3.5版（MM)』が手元にあるとよい。
D&Dは元祖TRPGであり、誕生から30年以上にわたってプレイされ、アップデートも続くTRPGの中でも代表的タイトルだ。
MHd20は、D&Dを遊んでいる多くのユーザーにとっては、システムの理解の手間は少なく、仲間を見つけやすく、遊ぶ機会も得やすい。それはD&Dが詳しくない人も、遊ぶ場を得やすいことを意味する。
多数刊行されているD&D日本語版サプリメント製品を活用することも容易だ。サイバーなガジェットを紹介する『d20サイバースケープ』を組み合わせる。ネット上のソフトウェアや、荒野のミュータントとして『D&D モンスターマニュアル第3.5版（MM)』のモンスターを使う。都市を紹介するサプリメント『ウォーターディープ:壮麗な都』や『シャーン:塔の街』などを利用し、市街地の地図はそのままに、メガ＝シティに合うよう建物や住人を描写すれば、GMは労少なく広大なオリジナルのメガ＝シティを舞台とした冒険シナリオを用意することもできる。d20システムは、文字通り無限とも思える奥行きを持っている。

本書の内容

第1章　イントロダクション
本章。TRPG、メタルヘッド、d20システム、本書の内容についての概略。

第2章　キャラクター
プレイヤーが担当するキャラクターの説明と、選択するハンターの各クラスの紹介。ハンターが所属する"ハンターズ・ギルド"についても解説する。

第3章　技能
ハンターたちが身につけられる技能についての解説。

第4章　特技
ハンターの各クラスを特徴づける、特化した能力群の解説。

第5章　各種判定
MHd20における判定ルールの説明。
なお本書で扱う戦闘は、銃撃戦をメインに扱っている。近接戦闘についてのルールも収録しているが、さらに詳細な戦闘処理については、PHBかd20モダンのいずれかを使うことを決め、運用するとよい。

第6章　サイバー化
人体をハイテクノロジーなサイバーガジェットに置き換え、

強化するルールと、それに必要なデータを紹介。

第7章　メカニック

各種ビーグル、コンバットシェル、大型のメカニックを紹介する。

第8章　ウェブ

コンピュータ・ネットワークと、その活用についての解説。ネットに"アクセス"して利用する方法を紹介する。

なお、仮想現実空間（サイバースペース）やそこへの"ジャック＝イン"、さらなるハイテク技術による進歩については、本書では扱わず、拡張予定である。

第9章　武器・装備

ハンターが愛用するであろう、武器I類～VII類、防具、アイテム、ドラッグ等の個人装備を紹介する。

第10章　ワールド

世界の崩壊"カタストロフ"を経て、広大な荒野の中に出現した人類の砦ともいえるハイテク都市"メガ＝シティ"と、そこに住まう人々の社会など、2150年の地球の様子を紹介する。

第11章　マスタリング

MHd20のGMに、参考になるガイドを掲載する。

第12章　データ

インデックス、各種シートなどを収録してある。

原則的ルール・約束事

端数の処理

MHd20では、なんらかの計算を行なった結果として、端数が発生したなら、それらはすべて"切り捨て"とする。特記がある場合はこの限りではない。

ダイスの種類と読み方

多くのTRPGでは判定やダメージなど乱数要素を表現するために多面体のサイコロ（以後ダイスと呼ぶ）を使用する。

d20システムでは多くの種類のダイスを使用する。もっともよく使うのが20面体であり、他に、4面、6面、8面、10面、12面を使う。

これらのダイスは、ゲームショップなどで販売されているはずだ。

ダイスの読み方について、たとえば"1d20"とあった場合、20面ダイスを1個振ることを意味する。"d"がダイス、最初の数字は振るダイスの個数、最後の数字は使うダイスの種類である。"3d4"なら、4面体を3個である。

"1d10＋5"という表記の場合、この最後の＋数値はダイスの出目にプラスかマイナスをするという意味だ。例の場合、1個の10面ダイスの出目に5を加算して結果を導くのである。

少し変わったダイスの読み方に、"xd3"がある（xは任意の数値）。3面ダイスは存在しないので、6面を振ってその半分の数値とする。ふつう、1と2は1、3と4は2、5と6は出目3として見る。"xd10"の結果で0の目が出た場合、これは10としてみる。

ゴールデンルール

本書の各セクションのルールより先んじるもっとも原則的なルールがある。

TRPGはゲームの参加者全員が協力してひとつの物語を創るゲームだ。物語の生まれる過程も楽しみの中に含まれる。

第一のゴールデンルールは、全参加者に、「このゲームを楽しもうという気持ち」を持ってもらうことである。

GMの権限

GMはホストプレイヤーである。ゲームを監督し、判定する権限と義務がある。

GMはできる限り正しくルールを運用し、公平なジャッジングをすること。

しかし一方で、GMは自分に合わないとかプレイ事情に合わないと思えば、書かれているルールの一部を改変したり、不採用にできる。しかし、事前に必ずプレイヤーの同意を得ておくこと。同意が得られないルール改変は行ってはならない。

ルールの裁定と決定

TRPGは会話によって成立するゲームであり、成否の判定が必要な局面をダイスに委ねてある。

この世界で発生する出来事をルールにしてあるが、プレイ中にはルール規定にない事態も発生する。

ルールが規定されていない状況やルールが複数に解釈できる場合、あるいは判定結果に関わらず決断が必要なとき、GMは決定権を持っている。そのケースと基準のヒントは以下の通りだ。

①プレイヤーにとって有利か？：判断に迷った場合は、まずPLが有利になるよう解釈し、その結果を採用するとよいだろう。TRPGはプレイヤーとGMが対決するゲームではない。多くの場合、プレイヤーの成功や勝利は、GMの成功につながるものなのだ。TRPGとは、GMとプレイヤーの協力によって行なわれるゲームなのである。

②結果の棄却：GMは自らが確認していなかったり許可していない判定やダイスロールの結果を棄却し、振り直させることができる。

③結果の決定：GMは自らが行う（NPCなどの）判定の結果を、ダイスを振らずに自由に決定することができる。ダイスロールが必要であっても省略してもよい。

ルール運用を間違えた場合

GMも人間である以上、過ちを犯す。

ルールの運用や適用を間違えた場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールに従って処理する。この時、すでに結果が出た事象はやり直すべきではない。

たとえば、戦闘終了後に武器のデータやルールの適用をやり直してはならない。ルール適用を巻き戻してしまえば、場が盛り下がり、GMへ信頼感や権威は失われるだろう。

その結果、ゲーム全体がつまらなく感じられる可能性が高くなる。つまらないゲームは遊ばない。ゲームが遊べなくなることは、全員にとって不利益である。

ワールド概観

時は2150年。

長期に渡る環境破壊、度重なる地域紛争で使用されるNBC兵器によって引き起こされた地殻変動、異常気象、環境汚染で、地球はまさに瀕死の状態となっていた。かつて地上に存在した国家はことごとくその機能を失い、人類もその総数の約6割が死滅している。

この一連のカタストロフを生き延びた人間たちは世界の20か所に建設された理想計画都市“メガ=シティ”に逃れた。この巨大都市は莫大な資本力に支えられた巨大企業により支配されている。人々はこの人類最後の生存圏の中で、支配企業から安全と平和を与えられた。安全と平和は人々の心に安心感を植えつけ、やがてそれは無気力へと変質していく。

しかし、こうした気風に支配されず、安穏な都市生活から脱却し、新たな生き方を求める者たちが現れた。彼らは“ハンター”と呼ばれており、命がけのさまざまな危険な仕事を請け負い、その報酬を受け取ることを喜びとしている。

ハンターを含め、この世界に生きる者の最終目標は月に行くことだ。月に何が存在しているのかは、実はあまり知られていない。その未知なる世界への好奇心、冒険心がハンターたちの心をとらえて離さないのだろうか。あるいは、夢を見果てぬハンターたちにとって、月でさえ次の目標へのステップに過ぎないのかも知れない。

地球と月

地球は陸地が大きく変わるような地殻変動こそなかったものの、異常気象や環境汚染により、メガ=シティ以外のほとんどが荒野と砂漠に化してしまっている。そして、大気は常に極めて不安定で様々な気象災害を発生させている。メガ=シティとわずかに残された森林は気象コントロール衛星によってかろうじて守られているものの、それ以外の場所では生物がまともに生存するのは非常に困難な状態である。そして、汚染は年々ひどくなる一方であり、一説では後100年で生物の住めない星になるとも言われている。

一方の月は、2070年の月面基地稼働から開発が進められていたが、人類の移民先として有力視されているため、各メガ=シティの競争も激しくなり、その開発速度は上がっている。支配企業のほとんどは大きな月面都市を建設しており、本社を月面に移したところもある。しかしながら、メガ=シティ全ての住民が月に移民することは不可能に近いため、一般市民は他人より早く月面に移民することを望んでいる。

メガ=シティ

メガ=シティは世界中に20ヶ所残った、人類最後の生存圏であり、そのほとんどはカタストロフ以前の巨大都市群などを中心に建設されている。国家ではなく企業によって支配されており、計画上はメガ=シティ単体で住民の生活を支えることができるが、実際には難民などの流入により、破綻しかけているところが多い。

メガ=シティ同士は、それぞれ名目上は独立しており、時には協力しあい、また時には紛争という形の解決策で自らの権利を拡大しようとしている。

ハンター

支配企業の庇護から脱し、新しい生き方を求めるハンターたちはその特殊な技術、あるいは鍛え抜かれた肉体や鋭敏な頭脳をもって、さまざまな活躍をしている。彼らはその得意分野によって大まかに5つのクラスに分類でき、それぞれ、“バウンサー”、“ランドブラスター”、“ブロックバスター”、“ネットライナー”、“ハスラー”と呼ばれている。

バウンサーは戦闘に関しての能力に長け、物品や重要人物の護衛／用心棒、あるいは目標物の奪取や破壊といった荒仕事を中心に行なっている。

ランドブラスターはおもに戦闘バギーやコンバットシェルといった各種メカニックの操作に関するテクニックに優れており、合法・非合法を問わずあらゆる物品をシティからシティへ運ぶ、いわゆる運び屋である。

ブロックバスターはコンバットシェルと呼ばれる人型メカニックを操る戦闘のプロフェッショナルで、いまだ世界で巻き起こる紛争に傭兵として参加したり、荒野を徘徊する強力なミュータントをその高い戦闘能力でなぎ倒す。

ネットライナーは情報収集やコンピューターの操作といったエレクトロニクスの分野においてその力を遺憾なく発揮し、企業の機密情報を引き出したり、情報ファイルを破壊したりするのを主な仕事としている。彼らは、情報化社会の生み出した新地平“サイバースペース”を自由自在に動きまわり、その活動範囲は世界中とどまるところがない。

ハスラーはランドブラスター、バウンサー、ネットライナーの魅力を兼ね備えたオールラウンドな存在で主に資源の捜索や賞金稼ぎを仕事としている。その仕事柄から危険の度合も大きいのだが、彼らに言わせれば危険があるからこそ楽しいらしい。



年表

METALHEAD WORLD CHRONOLOGY

お断り：これはメタルヘッドワールド、すなわちゲーム世界での2150年代にいたる架空の歴史年表であり、現代の我々の世界の将来とは何の関係もないものである。また、世界の情勢を年度ごとに追っていては枚挙にいとまがない。よって数年をランダムに経過させ、世の移り変わりを重点的に、なるべく広い範囲の情報を提供していくことにする。

2009年　仏軍アルジェリア出兵
　　カシミール停戦調印
2015年　国連軍、戦術核の常時保有／使用を決定
　　超電導推進実験船"シャングリラ"就航
2019年　中国内乱、近隣諸国の介入
　　ドミノ効果によるアジア動乱
2020年　モスクワ経済革命、名目上は永世中立化し経済復興を狙う
2023年　三陸沖危機。英軍艦と自衛隊艦の衝突
2030年　猿紅タンカーが紅海沖で核爆発(企業の核所有疑惑)
　　自動車用電気エンジンの普及
2032年　川守田通産大臣、国会でピストル自殺
　　1000m級の超超高層ビル、ブリュッセルに完成
2037年　バイオコンピューター実用化(ネクステック社)
2042年　コンゴ革命　サンタビア建国
　　テロリスト人形「テロリン」大流行
2043年　炭酸ガス深海貯留計画船団、太平洋上で謎の失跡
2046年　ケニアの核攻撃、エチオピア壊滅
2050年　カーチス博士が放射能吸収細菌の培養に成功
　　ECの強行派クーデターにより欧州統一
2051年　中国内乱鎮静化、小国分裂(NBC兵器の乱用)
　　カーチス博士、ノーベル平和賞受賞
2055年　常温核融合炉の普及がすすむ
　　大阪大暴動によるサミットの中止
2057年　英仏独によるEC支配体制、テロの横行
2062年　放射能吸収細菌が原因不明の全滅
　　EC統合軍、東欧諸国に侵攻
2065年　米スカイネット反乱、西海岸軍事力の大幅低下
　　チェンバレン大統領の新モンロー宣言
2066年　ケニアのスーダン、ウガンダ、サンタビア侵攻
　　ラゴスでニューウェーブシャーマン会議
2067年　ケニアのブラビダ党、中部アフリカ連合を承認
2070年　日米共同月面基地本格稼働開始
　　フレネシア教徒、フィジーに理想都市建設
2072年　北部・中部・南部軍による汎アフリカ戦役開始
　　超AI<アカデミア>2機完成、ニューヨークとアテネに設置
2073年　カイバル峠にて大規模な化学戦、東欧連合軍劣勢
　　ブタペストに謎の殺人鬼"アルカード"が現れる
　　ペルー政府、臓器密売組織"オルガン・カルテル"と対立
2076年　マラヤ共産党再結成、アジア全域にて大規模なテロ
　　マイクロウェーブ発電の普及化
2079年　海底都市"ディープスター"稼働開始
　　スペースコロニー建設開始
2081年　ブラジリア非公式会談？(あるいは2088年)
　　超国家企業体ワイズグループ設立。震撼する経済界
　　月面企業体による3日間の北米攻撃"マスドライバー戦争"
2083年　第一次火星開拓船団出発
　　航空宇宙自衛隊、HALROP(成層圏飛行船)地上爆撃実験に成功
　　サウジ無血クーデター、右派スレイマン大佐の暫定政府樹立
2085年　イスラエル、エジプトに侵攻。第7次中東戦争開始
　　サウジ、イラク、イラン、レバノンなど参戦、中東大戦に発展
　　ワイズグループ解散／独立経営宣言
2087年　インドの仙人、ババジが268歳で死去
　　北京で市民革命、張主席の完全武装都市宣言
　　サイバー化手術が倫理的に認められはじめる
2089年　AI搭載深宇宙探査船<コンロン>出発
　　一方的な関税改正が原因で日露紛争勃発
2090年　東京防衛戦、史上初のインセクター投入戦
　　アフリカ大干ばつ。戦況が停滞
　　タイ政府倒れる。麻薬王グエンの国王即位
2092年　アンデス生物都市で事故、バイオハザードが南米全域に
　　米州兵による汚染難民大虐殺。アメリカ南北間の反目
　　モンゴルの人気ロックグループがソウルで逮捕。終身刑となる
2095年　バルカン大震災。とくにイタリアで大被害。原発の倒壊
2097年　東南アジア大飢饉(BC兵器の影響)。オセアニア援助拒否
2098年　独ミュラー教授が地球規模カタストロフを宣言。各地で暴動
　　ベクトルタワーの反乱。戦略レーザーがホワイトハウス直撃
2099年　アルバニアに巨大隕石落下、チラナ壊滅、トルコ侵攻
　　疲弊して帰国したEC軍将校が各地で軍閥化。欧の混乱
2100年　22世紀を祝う放送が月面都市から放送される。地球民衆の怒り
2101年　東京大震災。新種の疫病が新宿から大発生<新宿チフス>
　　ユーラシア全域と北米で大寒波、オセアニアまたも援助拒否
　　これまでに先進国家のほとんどはその機能を失う
2105年　ミュータントの存在が正式に確認される
　　月面都市派遣の環境調査団、パリで民衆に撲殺される
2108年　史上初のハンター組織結成。地域住民の尊敬を集める
　　日本列島市民戦争。東海－近畿間では戦車戦
2113年　ニュージーランド、オーストラリアと合併。
　　反バイオハザード運動活発化。各地で暴動
2116年　シドニーでクーデター、ヘブン計画スタート
2117年　旧CIS太平洋艦隊、アラスカにて独立国家建設宣言
　　地球復興年。企業体による生活圏復興キャンペーンの活発化
　　汎地球復興後援組織"PRO"マダガスカルで結成。
2019年　東京ジオフロント化計画開始
　　新円"ニューイェン"の導入、IMF通貨管理システム刷新
2120年　ネオ=アップル、ヌーベルデルタ完成。メガシティ時代の到来
　　英SASにてフルボーグが実働隊配備。フルボーグの実用化
2124年　ネオグラード、シャンカラ、ニューロピア完成。
　　世界規模ネットワークの完備
　　旅客／貨物スペースプレーン空港のオープン相次ぐ
2125年　ミレニアム東京完成。超幹線鉄道の完備
　　3D都市(多重構造建築)の常識化
2126年　セブンスヘブン完成。世界初のアクセスファイバー導入決定
　　中華人民共同体完成、以後世界中にメガ＝シティが誕生する
2129年　ユニオンおよびハンターギルドが世界規模で正式結成
2132年　サン=アンジェルス、気象コントロール衛星実用化
　　国際サイボーグ協会設立
2137年　ZACS症候群ウィルス発見、セクサロイドバッシング運動
　　ウォーリーファッション大流行(ウォーリーを探せない時代)
2140年　人気女優モリー・ベッカーが高級AIと結婚、物議を醸す
　　北米3都市危機。モスポール／セントルイス両作戦開始
　　コーカサスキャンペーン発動、ロシア－中国大紛争
2142年　テルアビブスキャンダル、行政府高官大量粛正事件
　　キートン博士、種族規模の科学技術の停滞を憂慮
2144年　ニューロピア都市機能AIの亡命騒動
2148年　東京の国際機動軍、アフリカへ派兵
　　伝説のスラブ民族指導者、冷凍睡眠から80年ぶりに目覚める
2150年　リオ=ブエノスで知性を持つミュータントがデモ行進
　　財界の大物ビッグ・ノリスがネオナチ党員であることを告白
　　身長20mの不法改造サイボーグが北京市内で大暴れ

ハンターと背景

いくつかの事柄、とくにハンターの背景についてはプレイヤーと協議の上決めなければならない。そこで、ハンターに密接に関係する背景とハンターについて簡単に説明する。

歴史的背景から見たハンター

ハンター（と呼べるもの）の歴史は22世紀のはじめごろに始まる。2090年～2100年頃の動乱で各国家は崩壊し、その機能は失われた。一国の首都と地方都市は完全に切り離され、あちこちの小都市に少しずつ人々が集まって暮らす、暗黒時代が訪れた。過酷な自然環境だけでなく、ミュータントや暴徒（バンデッドの発生）、ときには近隣の小都市の住民までもが、残り少ない資源を求めて襲い掛かる。こうした中で自警団が組織されることは不思議ではなかった。自警団のメンバーは都市の防衛、攻撃の他、都市を存続させるため、遠くの土地まであるゆる資源を取りに行くこともあった。そして誰が最初に言い出したのか、市民たちは街の守り神である彼らを尊敬の念を込めて“ハンター”と呼ぶようになった。

そして今ではハンターもある程度組織化され、先人たちの手並みの鮮やかさから、社会的に認められるようになった。法人のみならず個人が紛争以外のあらゆるもめ事の解決を頼みに来ることも多くなったため、ある意味ではトラブル・コンサルタント的な役割も果たすようになった。そのため、ハンターたちもそれぞれ自分の得意とする分野をアピールするためにクラスをつくることになった。

社会的背景とハンター

大部分の市民はハンターの存在を知っていても、彼らの生活には直接関係ないため、きわめて無関心である。だだ、ハンターをバンデッドやハッカーなどと同じ、社会のはみ出し者であると決めつけてしまう者も少なくない。

企業はとくに指導力に優れていたり、技術的に優れたハンターを危険視しているのか、認めているのか、企業の専属として高報酬、好条件でスカウトすることがある。その一方で支配企業あるいは行政府は、市民が従順で無気力であることをよしとしているため、常にハンターの存在を危険で、邪魔な分子であると考えている。

ハンターになるべき人物像は、出身の面からは一概に答えはでない。統計的にみれば中～低い社会身分の出身者が多いが、スラムの貧民出身者から、巨大企業の重役の御曹司まで、その出身は様々である。ただし、みなその人なりの理由や信念を持って、この危険な稼業に手を染めている。ハンターになれば、「かけだし」でも少なくとも中流程度の社会的信用と身分はあるとみなされる。アクセスファイバーの所持は、仕事柄必要なだけでなく、身分をも表すのである。

クラス別に見たハンター

バウンサー：バウンサーは単独でも、他のどのクラスと組んでも活躍できる美味しいクラスである。なんといっても、ぶっそうな世界なため、戦闘技術を持つ者はどこに行っても食うのに困らない。そのため、ハンターの中でもバウンサーは最もスタンダードなクラスといえる。

メガ－シティ内で仕事を探すなら、暗殺、用心棒、素行調査などあげたらきりがなく、また司法機関には十分な人材がいないことも多いため、腕がよければカウンターテロ作戦の要員や、臨時の機動隊員として雇われるかもしれない。シティ外の仕事なら、紛争時の傭兵や、コンボイの護衛などに雇われることが多い。

良いことずくめに見えるバウンサーだが、ハンターの中でも、もっとも死亡率が高いのもバウンサーであることを忘れてはならない。そのため、ほとんどのバウンサーは身体のどこかをサイバー化により強化している。

ランドブラスター：他のクラスに比べて、ランドブラスターはメカニックを使用するために派手な活躍が期待できる。都市間の輸送には、常にバンデッドやミュータントを始めとした危険がつきまとっているため、こうした厄介な仕事はすべて、ランドブラスターにまわってくるのである。

依頼のあった品物を送り届けることがメインの仕事だが、必ずしも危険（きわめて非合法）な品物を運んでいるわけではない。食料品やドラック、サイバーパーツ、メカニックなど、ありとあらゆる品物が輸送の対象となるのである。また、さまざまな理由でランドブラスターの貨物として人間を運ぶこともある（相場は、食料その他込みで$5,000以上）。

トラックなどの所有者は安全なものを運ぶことが多いが、バイク乗りなどはかさばらなくて金になるものを運ぶことが多いため、必然的に普通より「ヤバイ」仕事に首を突っ込みことになりがちである。

ブロックバスター：一般にハンターが使用しているメカニックは、その車体に搭載された強力な火器によって敵を粉砕する他、シティ内や荒野を走り回ったり、人間や物資を輸送したりといった用途にも使われるが、ブロックバスターが愛用するコンバットシェルは、長距離の移動には向かず、貨物スペースもない。戦闘のみを行なうべきメカニックである。

そのため、ブロックバスターはより戦闘的なランドブラスター、またはオールマイティな戦闘力／防御力を持つバウンサーであると言えるかも知れない。

主な仕事はバウンサーより高い戦闘力が必要とされるものに限定される。シティ外での紛争時の傭兵や、コンボイの護衛などが多くなるだろう。

ネットライナー：依頼を受けて、コンピュータの情報を盗み出したり、破壊したり、逆にデータを守ったりするのがメインの仕事であるが、それはサイバースペースでの仕事であり、ひとりで解決できることである。

しかし、貴重な情報はネットワークに繋がっていないところに隠されているため、その場所まで出向かなければならないことが多い。そのため、他のハンターと組んで行動するネットライナーも多い。もちろんネットライナーと組んだハンターたちも、情報などで様々な恩恵を受けることになる。

表だった活躍はできないものの、裏方としては無くてはならない存在であり、どのクラスのハンターたちも、陰の主役であることを認めている。

ハスラー：ハスラーはバウンサー、ランドブラスター、ネットライナーといった他のクラスの能力を備え持つ素質があり、またすべての能力がないとやっていけないクラスである。

依頼を受けてから仕事を始めるより、自分で儲け話を見つけてくるのがハスラーらしいやりかたと言える。ハスラー独自の仕事のひとつはトレジャーハンティングである。混乱期までの地球の大部分には人類が生活し、その生活圏には様々な資源が膨大に備蓄されていたはずで、それらは廃墟、地下、海底に埋まったままである。また、昔の戦略基地に残る核弾頭といった物もトレジャーハンティング

の対象となる。

もうひとつの仕事はバウンティハンティングである。賞金稼ぎはハスラーにだけ許された特権で、彼らはバンデッド、テロリストを初めとした賞金首を捜しだすために荒野を駆けめぐる。

ハスラーのこうした生き様は、ゴールドラッシュの頃の西部のガンマンに似ていると言えるだろう。

ギルド

ギルドは正式には管理協会といい、世界中のメガ＝シティのそれぞれにつき、3〜10か所くらいずつの事務所を置いている、社会に正式に認められた組織である。

“ギルド”は俗称だが、これは中世の職人組合になぞらえてのものらしく、ハンターのそれぞれのクラスの後援を行なう組合のような存在だ。ハンターの納める入会金／会員費、上部組織であるユニオンからの助成金で運営されている。

ライセンスを取得したハンターは自身の活動拠点（もしくは稼業をスタートするシティ）に存在する事務所に登録されることになり、入会金や年会費などを支払い、アクセスファイバーには会員証が記録される（あるいはプリペイドカードが発行される）。ギルドへの加入は強制ではないが、加入による数々の特典をむざむざ逃すようなハンターはいない。

ギルドの行なう業務としては、

①守備範囲の登録ハンターのデータ管理。
②ハンターへの仕事の斡旋。
③ハンター稼業に必要な特定のアイテムについて独自の流通ルートの常時確保。

などが挙げられる。ちなみに、各事務所間の交流はその業務内容からかかなり密接である。

①について、ハンターはわずかの情報料を支払うことで、ギルドのデータバンクを利用できる。請け負った仕事にほかのハンターがからんでいるときやその土地に詳しい相棒を探すときに便利だろう。

②については仕事がないときに便利だし、ここで斡旋する仕事は合法的なものばかりなので、手堅い仕事がしたいときにいいだろう。

③はもっともありがたいサービスで、発行されたギルド会員証を世界中の加盟店（ハンター相手の店は、たいていギルドに加盟している）で提示することで、ハンターは通常より安い買物をすることができる。

ユニオン

“ユニオン”は、ギルドの上位組織として存在する非営利団体で、同時にハンター養成機関としての役割を果している。しかし、シティ内にその施設などをまったく置かず、ハンターやギルドのバックアップだけを行なっているので、知名度はあまり高くはない。一般の人々は知らない人の方が多い。

ギルドはハンターの各職種ごとにあり、ハンターたちに様々な恩典を与えてくれるわけだが、ユニオンは主に各ギルドへの援助を行なう。ほかに、ハンターに対しては、大口の仕事の斡旋や、より優秀なハンターの育成を目的にランク認定とそれに伴う集中訓練サービス、アイテム贈与／貸与などが業務内容だろう。

現役ハンターからは遠い存在だが、まずハンターを志す者に訓練の場を与え、ハンターであるという認定を下すのはこの組織だから、ハンターが唯一逆らえない団体と言えるかも知れない。事実、あまりに問題のあるハンターからはライセンスを取り上げてしまうこともある。

ユニオンの構成人員は引退した優秀なハンターたちで、莫大な運営資金も彼らが出していると言われる。巨大な資本力と超科学力を秘匿しており、支配企業に優る政治力を有しているとの噂だが、組織の実態はほとんど知られていない。

ユニオンには本部はなく、支部は世界中にある（地球外にはない）。ほとんどの支部は人里離れた場所につくられており、ユニオンを訪れるハンターのための巨大な訓練場と宿泊施設、あとはなにやら研究施設や施設全体の運営のためのビルなどで構成されている。一般のハンターは訓練所と宿泊施設以外に立ち入ることはできず、現場の職員にしても持ち場以外のブロックには無断では入れない。

ハンターランク

ランクアップはPCの誰もの当面の目標として存在する。ランクはハンターとしての腕の良さを一言で表すもののため、ランクが上がるほど依頼される仕事の内容もより困難を極め、その代わりに莫大な報酬を約束されるようになる。また、高ランクのハンターはそれなりの信用度を身につけているため、情報も集めやすくなり、依頼主の裏切りも少なくなると言える。

本書のみでプレイする場合、それぞれのPCはレベルにあわせたランクを所持しているデータになっている。GMはシナリオなどの必要に応じて所持の有無を変更してもよいが、プレイヤーがキャラクターを選択する前に宣言しておくこと。

さらにGMは、シナリオで必要であれば、条件を満たしていなくともPCのランクアップをさせてもよい。また、ハンターにランクは必要ないと思ったら、このルールを根本的に採用しなくてもかまわない。

第2章 キャラクター

MHd20を遊ぶには、その道の専門家としての能力を持つキャラクターを選択することから始まる。彼ら“ハンター”とは、メガ＝シティで企業に飼われて生きるのではなく、荒野でカタストロフの悪影響で人とは言い難い存在になってしまうのでもなく、自らのポリシーと能力で自立して生きていく道を求める者たちだ。

荒野にもシティにも（そして宇宙やネットにも）、ハンターの力を必要とする人々、事件は無数にある。それは冒険かもしれないし、ドラマかもしれないし、男と女であるかもしれず、生と死であり、そして戦いなのだ。

本章では、5種類のハンターのクラスを紹介する。それぞれは、代行したり兼任したりすることは困難なほどの専門性を持つ、その道の専門家である。

それに付随して、遊ぶために必要となるキャラクターシートの項目が書き込めるよう、各種の説明をする。

キャラクターの選定

バウンサー、ランドブラスター、ブロックバスター、ネットライナー、ハスラーの5種のうちからクラスを持ったハンター・プレイヤー・キャラクター（以下PC）の開始パッケージをひとつ選ぶ。各クラスの紹介・説明には、そのクラスの開始パッケージがレベル別に3つずつある。

この選定は、ハンターとしての専門性とともに、PCの人生をも決めるものだ。ゲームの判定に必要な（【LUC】を除く）能力値、対応する能力修正値、技能とそのランク、特技、装備、その他のさまざまなパラメータが示されている。

キャラクターシートへの記入

キャラクターシートに選択したキャラクターのパラメーターを書きうつす。

hp（ヒット・ポイント）の決定

クラスごとにヒット・ダイスが設定されている。1レベルのキャラクターはhpを書きうつす。

それ以上のレベルのハンターを選んだ場合は、以下のように算出し、最大値としてキャラクターシートに記入しておく。

1.（レベル－1）個のヒット・ダイスを振って出目を合計
2.ヒット・ダイスの最大の目を1.の合計に加算
3.（【CON】能力修正値）×レベルの結果を、2.の結果に加算

LUCの決定

4d6をロールし、最も低い出目ふたつを無視し、高い方の2つの出目を合算する。これに6足した値を【LUC】能力値として、キャラクターシートの【LUC】の欄と、【LUC】ポイントの最大値としてキャラクターシートへ記入する。

> **PCの作成と【LUC】能力値**
>
> 本書では、すでにクラスを持ったPCを選択して遊ぶことを想定している。「LUCの決定」の【LUC】能力値の算出方法は、この場合の手段である。PHBかd20モダンのキャラクター作成ルールと、本書を参照してPCをゼロから作成するのなら、以下の方法をとる。
>
> **能力値の決定**：能力値の算出法はPHB／d20モダンに準じるが、結果値を一つ多く算出し、能力値の入れ替えをする際に、【LUC】も能力値の一つとして入れ替えの対象とする。
>
> つまり【STR】に高い値を割り振り、強いファイターを誕生させるのと同様、【LUC】に高い値を割り振って、幸運で乗り切るPCを作成できる。逆に【LUC】に——つまり運に——頼らず、安定した力を発揮するよう、他の能力値を高くするのも自由だ。

技能の参照

書き写したハンターが持つ技能について確認しておこう。技能とは、ハンターとしての能力があれば、ある程度の訓練と経験で身につく、主に戦闘以外での行動判定の元値となる能力だ。技能の詳細は、第3章「技能」にある。

GMは、ハンター・クラス毎に示されているクラス技能／クラス外技能のしっかりと区別をしたうえで、PCがもつ技能を交換させてもよい。クラス技能であれば、同じランクで別の技能に置き換え、クラス外技能であれば同じランクで別のクラス外技能に置き換えても良い。技能の数やランクは変化させないこと。

なお、キャラクター・レベルに対応する、技能ランクの取得可能な最大ランク数については、PHBかd20モダンを参照。

特技の参照

書き写したハンターが持つ特技について確認しておこう。特技とは、ハンター・クラスが専門的に体得している、特殊能力である。長時間の訓練か、さらに長い期間の実戦で身につけ、普段から磨きをかけて維持すべき力である。

戦闘に関して効果を発揮するものが多いが、非戦闘時でも行為判定にボーナス修正を与えたり、その特技によって初めて可能となる行動もあり、中には超常的な効果を身につけさせる特技もある。特技の詳細は、第4章「特技」にある。

GMは、特技の習得の前提条件などが許す範囲内で、PCの特技を交換することを許可してもよい。

キャラクター・レベルに応じた特技の取得については、各クラスの成長表と、PHB／d20モダンのレベルアップに関する記述を参照すること。

装備の選択

書き写したハンターが持つ装備について確認しておこう。

クラスの開始パッケージにある装備をそのまま使ってもいい。そうしない場合、キャラクターの初期装備の合計金額を計算し、本書の第9章「武器・装備」を参照して、一つ一つ決めてもよい。

戦闘や技能関係の数値算出と記入

以下の数値を求め、キャラクター・シートに書きこむ。

アーマー・クラス(AC):ACは、そのキャラクターに戦闘で傷を負わせるのがどれだけ難しいかを示す値である。開始パッケージの場合はそのままで、装備を買い直した場合は、再計算すること。ACは以下の式で求められる:

10+防具ボーナス+【DEX】能力修正値

MHd20での防具は、重ね着をすることができるものがある。その場合、防具の説明(第9章「武器装備」)に述べられている。重ね着をした場合、基本的にはACは累積する。

MHd20では、身につけている防具により、攻撃の種類に対してACに加算できるかどうかが異なる場合がある。防具の「対効果」にある「弾」は、武器の説明の「ダメージ種別」にある「弾」「斬撃」「刺突」「殴打」に対して有効である。だがその防具の「対効果」に記述がないダメージ種別の武器による攻撃に対しては、ACに加算されない。

MHd20のPCは人間であり、"中型サイズのクリーチャー"にあたる。そのためサイズによる特別なボーナスやペナルティーはない。

イニシアチブ:イニシアチブ修正値は、戦闘の行動順番を決定する際の元値となる。【DEX】能力修正値をイニシアチブ修正の欄に書き写すこと。《イニシアチブ強化》特技があればさらにプラスがつく。

攻撃ボーナス:クラスによって、基本攻撃ボーナスが決まる。敵を斬ったり突いたりするのに使う"近接攻撃ボーナス"は、**基本攻撃ボーナス+【STR】能力修正値**。遠くから敵に物を命中させるのに使う"遠隔攻撃ボーナス"は、**基本攻撃ボーナス+【DEX】能力修正値**である。

セーヴィング・スロー:クラスによって、レベルごとの基本セーヴ・ボーナスが決まる。その数字に、頑健セーヴは【CON】能力修正値、反応セーヴは【DEX】能力修正値、意志セーヴは【WIS】能力修正値を加算する。開始パッケージのセーヴ表「合計」は計算済みの値なので、書き写せばよい。

その他:MHd20では、属性、信仰する神格/忠誠の対象、名声ボーナス、アクションポイント、財力ボーナス、FX能力といったパラメータは使用しない。それ以外でも説明されない項目については、無視してよい(ただし、GMが楽しく遊べるように活用することを妨げるものではない)。

プロフィールの決定

さて、次に君のキャラクターの名前を自分で考え出すか、どこかから取ってこよう。そして性別、年齢、外見等々を決めよう

といっても、キャラクターの細部を完全に詰めてしまわねばならないという法はない。GMが許す範囲で、細かな点はいつでも付け足したり、それどころか変えたりしてもかまわない。実際にゲームをプレイして、自分のキャラクターのことがわかってくるにつれて。

7つの能力値

PCが持つ能力は、TRPGにおいては数値やルールで表現される。MHd20も同様である。

数値はほとんどの場合、大きい方が優れている。PCの能力には、まず人間としての平均値があり、それより高いか低いかで優れているか劣っているかがわかるだろう。各数値は能力の目安であると同時に、ふさわしい局面では、能力修正値を基本値として、ダイスを使い判定を行なうこともある(能力値判定。第5章「各種判定」参照)。

能力が高ければ行動の成功率は上がり、低ければ失敗する可能性が増す。ある種のダイス・ロールでは、PCの状況に応じたボーナスやペナルティが、GMにより加えられることがある。

また、短時間であればドラッグ(第9章「武器・装備」)、永続的な強化をするならサイバー化(第6章「サイバー化」)により、能力値/能力修正値は変化することがある。

キャラクターは7種類の基本的な能力値を持っている。生来から持っているもので、【STR】(筋力)、【DEX】(敏捷力)、【CON】(耐久力)、【INT】(知力)、【WIS】(判断力)、【CHA】(魅力)、【LUC】(幸運)である。このうち【LUC】はMHd20で追加された能力値で、特殊な使用方法を伴う。

■STR:

第一義として筋力、力の強さをあらわしている。重い物を持ったり動かしたり、腕力で何かを成し遂げる時に使用する。また実のところは、白兵戦や、銃器のうち短射程の飛び道具(ハンドガン系I類、投擲武器V類)を扱う場合の戦闘センスをもあらわしている。筋力が高いということは、射撃の反動などを抑えることもできるため、武器の殺傷力が高まるのである。

【STR】能力修正値は次のような判定で適用される。

- 各種【STR】判定。【STR】由来の技能判定。
- 近接武器(VI類)に関するロールの攻撃ボーナス、ダメージ・ロールへの修正値。
- バウンサーは、I類、V類の武器に関するロールの攻撃ボーナスに【DEX】能力修正値の代わりに【STR】能力修正値を適用できる。

■DEX:

第一義として器用さと敏捷、運動能力などをあらわす。戦いではもっとも使いどころの多い能力値。

【DEX】はまた、回避的防御力をもあらわし、さらには射撃戦闘センスをあらわす。つまり、ロングアーム系(II類)、ヘビーアーム系(III類)などの銃器の扱いを幅広くカバーしている。器用であると言うことは、銃器の取り回しに優れ、射撃においては精度を高くできるため、武器の効果が高まるのである。

【DEX】能力修正値は次のような判定で適用される。

- 各種【DEX】判定。【DEX】由来の技能判定。

・アーマー・クラス。
・イニシアチブ・ロール。
・反応セーヴィング・スロー。
・I類射撃の攻撃ロール　ハンドガンを使用した戦闘。
・II類射撃の攻撃ロール　ライフル、ショットガンを使用した戦闘。
・III類射撃の攻撃ロール　機関銃、アンチマテリアルライフル、火炎放射器など重火器を使用した戦闘。
・V類の武器の投擲。

■CON：

頑健さ、健康度、各種汚染や細菌に対する抵抗力、生命力、持久力といったものをあらわす。hpを向上させる数値でもある。

【CON】能力修正値は次のような行為で適用される。

・各種【CON】判定。【CON】由来技能の技能判定。
・頑健セーヴィング・スロー。

■INT：

学習能力、論理思考能力、知能、知識、教養をあらわす。また、取得できる技能ランクに関与する。

【INT】はまた、ウェブ（ネットワーク・アクセス、サイバースペース）での個人能力や行動に大きく関与する。

【INT】能力修正値は次のような判定で適用される。

・各種【INT】判定。【INT】由来の技能判定。
・サイバースペース内での行動、各種ソフトウェアの起動、動作など。

■WIS：

判断力、知覚力、直感、意志の強さ、精神力などをあらわす。また理解力もあらわす【WIS】は、各種機材の「経験的操作」にも関与している。たとえばメカニック操作の判定は判断力による。同じく、メカニックに搭載され、運用に専門知識が必要となるキャリア・ウェポン（IV類）の操作も「経験的操作」に依存し、知識として理解度が高ければ、よりうまく運用でき、効果が高まる。

さらに精神の戦いの場ともいえる、ウェブ戦闘（サイバースペースにジャック＝インしている際の戦闘）において【WIS】能力修正値は直接の戦闘力となる。

・各種【WIS】判定。【WIS】由来の技能判定。
・意志セーヴィング・スロー。
・IV類射撃の攻撃ロール　各種ランチャー、キャノン、機関砲など搭載火器を使用した戦闘。
・サイバースペース内での攻撃ロールとダメージ・ロールなど。

■CHA：

魅力、カリスマ、人当たり、社会性、協調、親和性、存在感などをあらわす。交渉時、統率力に関係する能力で、会話や雰囲気（好印象か凄み）で物事を進める時に使用する。

【CHA】能力修正値は次のような行為で適用される。

・各種【CHA】判定。【CHA】由来の技能判定。

■LUC：

【LUC】能力値は、MHd20独自の能力値であり、特殊な運用を行う。【LUC】能力値は修正値を持たない。つまり能力値判定には使わない。また【LUC】は、能力値に対するボーナス、ペナルティー、能力値減少やアイテムによる増強、そのほか能力値の数値を変化させるあらゆる効果・要素の対象とならない（PHB／d20モダンをもちいてレベルアップを導入する場合、4レベルごとの能力値上昇の対象にはなる）。

PCは、【LUC】能力値の値を上限として「【LUC】ポイント」を持ち、キャラクターシートの【LUC】ポイント欄に残量を記録する形で消費使用していく。

詳しい使い方については、5章「各種判定」の「【LUC】の使用と運用」を参照。

能力修正値

本書では、他の項目と同様、PCのデータとしてキャラクターシートに書き写す。

クラスの紹介では、サイバー化による能力増加は加算されており、能力値と能力修正値を書き写せばよい。

能力修正値は、【LUC】能力値を除き、各能力値をもとに決定されている。能力値と能力修正値の対応については、PHB第1章「能力値」か、d20モダン第1章「キャラクター」を参照。

MHd20における、能力修正値を用いる判定については、第5章「各種判定」を参照。

修正値のうち、正の値（プラスの値）のものを“ボーナス”、負の値（マイナスの値）のものを“ペナルティ”と呼ぶ。

【LUC】の運用

【LUC】能力値は、MHd20で追加される能力値である。本書のみで遊ぶ際は、PCの開始パッケージ選択の過程で決定する。

これは幸運の上限をあらわしている。【LUC】能力値が1のキャラクターは当初、1ポイント分の【LUC】ポイントを持っていると言うことだ。

【LUC】ポイントはプレイ中、プレイヤーの望むときに使用を宣言することができる。ただし、ダメージを算出するロールには使用できない。

d20を用いての判定を行う際に、【LUC】ポイント1点につき1d6を振り足し、達成度を上昇させることができる。使うと減少するので、使ったらその都度チェックを入れること。

【LUC】プールの蓄積と【LUC】ポイントの分配

消費した【LUC】ポイントは特有の手段で回復する。そのままPCが取り戻すことはできない。

回復させるには、セッション中にプレイヤーがd20を用いる行為判定ロールにおいて、20の出目を出さなくてはならない（“出目10”、“出目20”、再チャレンジでの出目はカウントしない。第5章「各種判定」技能判定を参照）。それ以外の方法で増えることはない。

GMは、プレイヤーが振り出した20の回数をチェックしておき、“【LUC】プール”として貯めておく。たまった【LUC】プールから、GMは各PCに、たまったポイント1点を【LUC】ポイント1点と換算し、パーティのPCで配分する。

分配のタイミングはセッション終了時が望ましいが、GM

が適切と判断したタイミングでもかまわない。
　回復する際、上限である【LUC】能力値の数を越えることはない。

①完全にパーティーのPCの頭数で、均等に分配する。それまでに消費された【LUC】ポイントの量は考慮しない。【LUC】ポイントをさほど消費していない者は【LUC】能力値を上限値として、それを超えた分をキープはできないし、他のPCに譲ることもできない。
　分配された【LUC】ポイント数で上限に届かない者が、他のPCの【LUC】ポイントを譲ってもらうことはできない。
　溢れた【LUC】ポイントは単に失われるし、上限に届かないPCの【LUC】ポイントは満タンにならない。
②上限値を超えた分の【LUC】ポイントを融通しても良い（上限値に回復することを優先すること）。多く【LUC】ポイントを消費したPCに多く分配したり、足りない者への分配を多くしてもよい。

　GMは、分配をするタイミングと、上記のいずれの方法をとるか、セッションを開始する際に宣言をしておくべだろう。

バウンサー

バウンサー(1レベル)

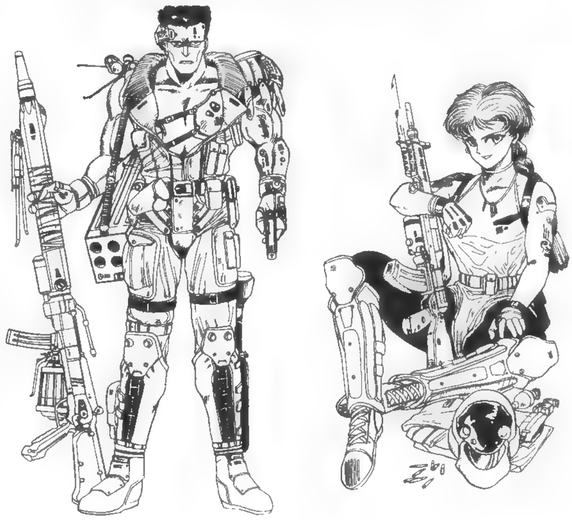
ハンターランク：E
能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】16	+3	0	0
【DEX】14	+2	0	0
【CON】13	+1	0	0
【INT】10	0	0	0
【WIS】10	0	0	0
【CHA】8	−1	0	0
【LUC】(算出)	–	–	–

hp：11；**移動速度：**9m（6MV）
AC：17／接触：12／立ちすくみ：15
イニシアチブ修正値：＋2
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	3	2	1	0
反応	2	0	2	0
意志	1	0	1	0

基本攻撃ボーナス：＋1
射撃ボーナス／白兵ボーナス：＋3／＋4
組みつき修正値：＋4
技能（ランク）：〈視認〉4、〈平衡感覚〉4



特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》、《近距離射撃》、《射撃強打》
クラス特徴：余剰荷重、強靭
サイバーパーツ：－
所有防具：ファイバーシャツ、ファイバースーツ、ファイバーヘルメット
メカニック：なし
アイテム：バウンサー・セット
所持金：＄35／＄2,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
5.56mmオート	10/20/50/100	+7/+3/+1/−2	S／B／A3	1d6+2(20／×3:1)	弾	15/7/4	6	両手	移
.45CalSMG	5／20／50	+7／+5／+3	B／A3	1d8[+1](19−20／×2:2)	弾	4／2	4	片手	移
手榴弾	20−50	+3	–	1d8／反S(20／+6:1)	斬	1	1	片手	–
コンバットナイフ	–	+3	–	1d6+3(20／×3:1)	刺or斬	–	1	片手	–

バウンサー(4レベル)

ハンターランク：D
能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】16	+3	+6	+3
【DEX】18	+4	+2	+1
【CON】13	+1	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】10	+0	0	0
【CHA】9	-1	0	0
【LUC】(引継or算出)	–	–	–

hp：3d10＋14；**移動速度：**9m（6MV）
AC：23／接触：15／立ちすくみ：18
イニシアチブ修正値：＋5
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	5	4	1	0
反応	6	1	4+1	0
意志	2	1	1	0

基本攻撃ボーナス：＋4
射撃ボーナス／白兵ボーナス：＋9／＋10

組みつき修正値：＋10
技能(ランク)：〈視認〉7、〈平衡感覚〉7
特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》、《近距離射撃》、《機動射撃》、《射撃強打》、《速射》、《回避》、《鎧習熟：オートプロテクター》
クラス特徴：余剰荷重、強靱
サイバーパーツ：強化人工神経A、サイバーグラス
所有防具：オートプロテクター"コマンドゥ"
メカニック：なし
アイテム：バウンサー・セット
所持金：＄335／＄36,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
25mmAMR	30／75／150／300	+11／+5／−1／−1	S	2d20(20／×4:1)	弾	8	15	両手	標
5.56mmオート	15／30／75／150	+15／+11／+9／+6	S／B／A3	1d6+2(20／×3:1)	弾	15／7／4	6	両手	移
.45Calカートレス	7.5／30／75	+10／+7／+4	S／B	1d8+1[+1](19−20／×2:2)	弾	4／2	4	片手	移
手榴弾	20−100	+10	−	1d8／反S(20／+6:1)	斬	1	1	片手	−
コンバットナイフ	−	+10	−	1d6+6(20／×3:1)	刺or斬	−	1	片手	−

バウンサー(8レベル)

ハンターランク：C
能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】16	+3	+6	+3
【DEX】20	+5	+2	+1
【CON】18	+4	0	0
【INT】14	+2	0	0
【WIS】10	+0	0	0
【CHA】9	−1	0	0
【LUC】(引継or算出)	−	−	−

hp：7d10＋42；**移動速度：**9m(6MV)
AC：24／接触：16／立ちすくみ：18
イニシアチブ修正値：＋10
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	10	6	4	0
反応	16	2	5+1	8
意志	2	2	0	0

基本攻撃ボーナス：＋8／＋3
射撃ボーナス／白兵ボーナス：＋14／＋14
組みつき修正値：＋14
技能（ランク）：〈指揮〉11、〈視認〉11、〈知覚〉11、〈平衡感覚〉11
特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》、《近距離射撃》、《機動射撃》、《射撃強打》、《速射》、《回避》、《大勢射》、《鎧習熟：オートプロテクター》、《イニシアチブ強化》、《キャリアウェポン習熟》、《精密射撃》
クラス特徴：余剰荷重、強靱
サイバーパーツ：強化人工神経S、バトル心臓、バイオメモリーII、ターミネーターIII×2、スルーレッグIV、ドラッグスタビライザー
所有防具：オートプロテクター"コマンドゥ"
メカニック：なし
アイテム：レーザーサイト×3(25mmAMR、5.56mmオート、.45Calカートレス)、ポパイン×2、バウンサー・セット
所持金：＄24,335／＄180,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
25mmAMR	30／75／150／300	+19／+13／+6／+6	S	2d20+3(20／×4:1)	弾	8	15	両手	標
5.56mmオート	15／30／75／150	+23／+19／+17／+13	S／B／A3	1d6+5(20／×3:1)	弾	15／7／4	6	両手	移
高品質.45Calカートレス	7.5／30／75	+18／+16／+13	S／B	1d8+4[+1](19−20／×2:2)	弾	4／2	4	片手	移
手榴弾	20−100	+14	−	1d8／反S(20／+6:1)	斬	1	1	片手	−
ネーム入りコンバットナイフ	−	+14	−	1d6+6(20／×3:1)	刺or斬	−	1	片手	−

バウンサー[クラスデータ]

ヒット・ダイス：レベル毎に、1d10＋【CON】能力修正値
（1レベル時のhpはヒットダイスの最大値＋【CON】能力修正値）
クラス技能：〈威圧〉、〈隠れ身〉、〈聞き耳〉、〈サバイバル〉、〈指揮〉、〈視認〉、〈水泳〉、〈脱出術〉、〈知覚〉、〈平衡感覚〉
1レベルでの技能ポイント：2＋【INT】修正値×4
レベル上昇毎の技能ポイント：2＋【INT】修正値
開始時特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》を修得
《マーシャルアーツ習熟》、《メレーコンバット習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》の中からいずれかふたつ
自由に特技をふたつ
クラス特徴：
余剰荷重：ENCの上限が＋5される。
強靱：サイバーパーツを余分に＋6まで入れることができる。
ボーナス特技：2レベル毎に指定された特技からひとつ得られる。
基本戦闘ボーナス：優遇
セーヴ：優遇セーヴは頑健

ランドブラスター



ランドブラスター(1レベル)

ハンターランク：E

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】13	+1	0	0
【DEX】14	+2	0	0
【CON】13	+1	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】14	+2	0	0
【CHA】9	−1	0	0
【LUC】(算出)	−	−	−

hp：9；**移動速度**：9m(6MV)
AC：14／接触：12／立ちすくみ：12
イニシアチブ修正値：+6
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	1	0	1	0
反応	4	2	2	0
意志	2	0	2	0

基本攻撃ボーナス：+1
射撃ボーナス／白兵ボーナス：+3／+2
組みつき修正値：+2
技能（ランク）：〈視認〉4、〈探索〉4、〈ドライビング〉4、〈パイロット〉4、〈平衡感覚〉4、〈メカ整備・修理〉4
特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《キャリアウェポン習熟》、《マーシャルアーツ習熟》、《ドライブバイ》、《運転免許》、《イニシアチブ強化》
クラス特徴：援護射撃
サイパーパーツ：なし
所有防具：ジャンプスーツ
メカニック：野戦ワゴン"ファイティング・アミーゴ"(ローン)
アイテム：ランドブラスター・セット
所持金：＄25／＄2,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
.22Calカートレス	5／20／50	+5／+3／−5	S	1d4(20／×2：1)	弾	2	2	片手	移
アイアンナックル	−	+2	−	1d3+3	殴	−	1	片手	−

ランドブラスター(4レベル)

ハンターランク：D

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】13	+1	0	0
【DEX】18	+4	0	0
【CON】14	+2	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】14	+2	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(引継or算出)	−	−	−

hp：3d8+16；**移動速度**：9m(6MV)
AC：21／接触：14／立ちすくみ：17
イニシアチブ修正値：+8
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	6	4	1	0
反応	5	1	4	0
意志	3	1	2	0

基本攻撃ボーナス：+4
射撃ボーナス／白兵ボーナス：+8／+5
組みつき修正値：+5
技能（ランク）：〈視認〉7、〈探索〉7、〈ドライビング〉7、〈パイロット〉7、〈平衡感覚〉7、〈メカ整備・修理〉7
特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《キャリアウェポン習熟》、《マーシャルアーツ習熟》、《ドライブバイ》、《運転免許》、《イニシアチブ強化》、《射撃強打》、《遠射》、《速射》
クラス特徴：援護射撃
サイパーパーツ：サイバーリンク、強化人工神経A
所有防具：ファイバーシャツ、ジャンプスーツ、防弾ジャケット
メカニック：戦闘バギー"ライトニング"
アイテム：ランドブラスター・セット
所持金：＄180／＄36,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
オートショットガン	15／30／75／150	+12／−／−／−	S	反S(20／+8：1)	弾	5	7	両手	移
スタンナックル	−	+5	−	1d3+3・頑S(20／×2：1)	殴+電	−	1	片手	−

ランドブラスター(8レベル)

ハンターランク：C

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】14	+2	0	0
【DEX】18	+4	0	0
【CON】14	+2	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】20	+5	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(引継or算出)	―	―	―

hp：7d8＋24；**移動速度**：4.5m(3マス)

AC：22／接触：14／立ちすくみ：18

イニシアチブ修正値：＋8

セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	8	6	2	0
反応	14	2	4	8
意志	7	2	5	0

基本攻撃ボーナス：＋8／＋3

射撃ボーナス／白兵ボーナス：＋12／＋10

組みつき修正値：＋10

技能(ランク)：〈視認〉11、〈探索〉11、〈ドライビング〉11、〈パイロット〉11、〈平衡感覚〉11、〈メカ整備・修理〉11

特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《キャリアウェポン習熟》、《マーシャルアーツ習熟》、《ドライブバイ》、《運転免許》、《イニシアチブ強化》、《射撃強打》、《遠射》、《速射》、《精密射撃》、《遠距離射撃》、《狙撃》

クラス特徴：援護射撃

サイバーパーツ：サイバーリンク、知覚アンプIII、強化人工神経A、スルーレッグIV、サイバーIRビジョン、サイバーレッグ

所有防具：ファイバーシャツ、ジャンプスーツ、防弾ジャケット、ファイバーヘルメット

メカニック：ホバータンク“シュワルツコフC”

アイテム：レーザーサイト×2(5.56mmオート、.45Calカートレス)、ランドブラスター・セット

所持金：＄3,180／＄180,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
7.62mmバトル	15／30／75／150	+15／+14／+11／+9	S＊／B／A3	1d10[+1](19−20／×3：1)	弾	8／4／2	7	両手	移
高品質.45Calカートレス	7.5／30／75	+12／+10／+7	S／B	1d8+1(19−20／×2：2)	弾	4／2	4	片手	移
スタンナックル	−	+9	−	1d3+4・頑S(20／×2：1)	殴+電	−	1	片手	−
ネーム入りコンバットナイフ	−	+5	−	1d6+2(20／×3：1)	刺or斬	−	1	片手	−

ランドブラスター[クラスデータ]

ヒット・ダイス：レベル毎に1d8＋【CON】能力修正値

(1レベル時のhpはヒットダイスの最大値＋【CON】能力修正値)

クラス技能：〈視認〉、〈探索〉、〈知識：爆発物〉、〈追跡〉、〈土地勘〉、〈ドライビング〉、〈ナビゲート〉、〈パイロット〉、〈平衡感覚〉、〈メカ整備・修理〉

1レベルでの技能ポイント：6＋【INT】修正値×4

レベル上昇毎の技能ポイント：6＋【INT】修正値

開始時特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《キャリアウェポン習熟》を修得

《マーシャルアーツ習熟》、《メレーコンバット習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》の中からいずれかひとつ

自由に特技をひとつ

クラス特徴：

《ドライブバイ》：車上からの射撃攻撃のペナルティを半減する。

《運転免許》：ドライビングとパイロットの技能に＋2。

援護射撃：射撃武器で援護が行える。対象は仲間に接近戦闘を行っていなくてもよい。

ボーナス特技：4レベル毎に指定された特技からひとつ得られる。

基本戦闘ボーナス：優遇

セーヴ：優遇セーヴは反射



ブロックバスター

ブロックバスター(1レベル)

ハンターランク：E

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】12	+1	0	0
【DEX】15	+2	0	0
【CON】12	+1	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】14	+2	0	0
【CHA】9	−1	0	0
【LUC】(算出)	−	−	−

hp：9；**移動速度：**9m(6MV)

AC：15／接触：12／立ちすくみ：13

イニシアチブ修正値：+6

セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	1	0	1	0
反応	4	2	2	0
意志	2	0	2	0

基本攻撃ボーナス：+1

射撃ボーナス／白兵ボーナス：+3／+2

組みつき修正値：+2

技能（ランク）：〈視認〉4、〈CSマニューバー〉4、〈ドライビング〉4、〈平衡感覚〉4

特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》、《ナイフワーク習熟》、《CS習熟》、《イニシアチブ強化》

クラス特徴：CS高速起動、早脱ぎ

サイバーパーツ：なし

所有防具：センサースーツ、ジャンプスーツ

メカニック：コンバットシェル"十九型甲兵"(ローン)

アイテム：ブロックバスター・セット

所持金：＄45／＄2,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
5.56mmオート	10／20／50／100	+7／+3／+1／−2	S／B／A3	1d6+2(20／×3：1)	弾	15／7／4	6	両手	移
ポケットナイフ	−	+2	−	1d4+1(20／×2：1)	刺	−	1	片手	−

ブロックバスター(4レベル)

ハンターランク：D

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】12	+1	0	0
【DEX】18	+4	0	0
【CON】12	+1	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】14	+2	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(引継or算出)	−	−	−

hp：3d8+12；**移動速度：**9m(6MV)

AC：21／接触：14／立ちすくみ：17

イニシアチブ修正値：+8

セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	5	4	1	0
反応	7	1	4	2
意志	3	1	2	0

基本攻撃ボーナス：+4

射撃ボーナス／白兵ボーナス：+8／+5

組みつき修正値：+5

技能（ランク）：〈視認〉7、〈CSマニューバー〉7、〈ドライビング〉7、〈平衡感覚〉7

特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》、《ナイフワーク習熟》、《CS習熟》、《イニシアチブ強化》、《射撃強打》、《遠射》、《回避》

クラス特徴：CS高速起動、早脱ぎ

サイバーパーツ：強化人工神経B、スルーレッグI

※20mmサイボーグライフルはCS用

所有防具：センサースーツ、ジャンプスーツ、防弾ジャケット

メカニック：コンバットシェル"オートサムライ"、シェルキャリアー"カンガルー"

アイテム：ブロックバスター・セット

所持金：＄645／＄36,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
20mmサイボーグライフル	30／75／150／300	+10／+8／+4／−	B／A3	3d6+5(18−20／×4：1)	弾	4／2	20	両手	移
5.56mmモジュールR	10／20／50／100	+12／+10／+8／+4	S／B／A3	1d6+2(20／×3：1)	弾	12／5／3	6	両手	移
コンバットナイフ	−	+5	−	1d6+1(20／×3：1)	刺or斬	−	1	片手	−

ブロックバスター(8レベル)

ハンターランク：C

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】12	+1	0	0
【DEX】22	+6	0	0
【CON】13	+1	0	0
【INT】10	+0	0	0
【WIS】18	+4	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(引継or算出)	—	—	—

hp：7d8＋16；**移動速度**：9m(6MV)

AC：21／接触：14／立ちすくみ：17

イニシアチブ修正値：＋10

セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	7	6	1	0
反応	16	2	6	8
意志	6	2	4	0

基本攻撃ボーナス：＋8／＋3

射撃ボーナス／白兵ボーナス：＋14／＋9

組みつき修正値：＋9

技能（ランク）：〈視認〉11、〈CSマニューバー〉11、〈ドライビング〉11、〈平衡感覚〉11

特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ヘビーウェポン習熟》、《ナイフワーク習熟》、《CS習熟》、《イニシアチブ強化》、《射撃強打》、《遠射》、《回避》、《精密射撃》、《ドライブバイ》、《速射》

クラス特徴：CS高速起動、早脱ぎ

サイパーパーツ：強化人工神経S、知覚アンプII、スルーレッグIV、ターミネーターII

所有防具：センサースーツ、ジャンプスーツ、防弾ジャケット

メカニック：可変コンバットシェル“ランスロット”

アイテム：レーザーサイト×2(5.56mmオート、.45Calカートレス)、ブロックバスター・セット

所持金：＄4,295／＄180,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
高品質5.56mmモジュールR	10／20／50／100	+20／+18／+16／+12	S／B／A3	1d6+2(20／×3：1)	弾	12／5／3	6	両手	移
高品質.45Calカートレス	7.5／30／75	+16／+14／+11	S／B	1d8+1(19−20／×2：2)	弾	4／2	4	片手	移
ネーム入りコンバットナイフ	—	+9	—	1d6+1(20／×3：1)	刺or斬	—	1	片手	—

ブロックバスター[クラスデータ]

ヒット・ダイス：レベル毎に1d8＋【CON】能力修正値
（1レベル時のhpはヒットダイスの最大値＋【CON】能力修正値）

クラス技能：〈聞き耳〉、〈CSマニューバー〉、〈視認〉、〈水泳〉、〈知識：ドラッグ・薬学〉、〈知識：爆発物〉、〈登攀〉、〈ドライビング〉、〈平衡感覚〉、〈メカ整備・修理〉

1レベルでの技能ポイント：4＋【INT】能力修正値×4

レベル上昇毎の技能ポイント：4＋【INT】能力修正値

開始時特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》を修得

《ヘビーウェポン習熟》《キャリアウェポン習熟》の中からいずれかひとつ、

《マーシャルアーツ習熟》、《メレーコンバット習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》の中からいずれかひとつ

自由に特技をひとつ

クラス特徴：《CSマニューバ習熟》

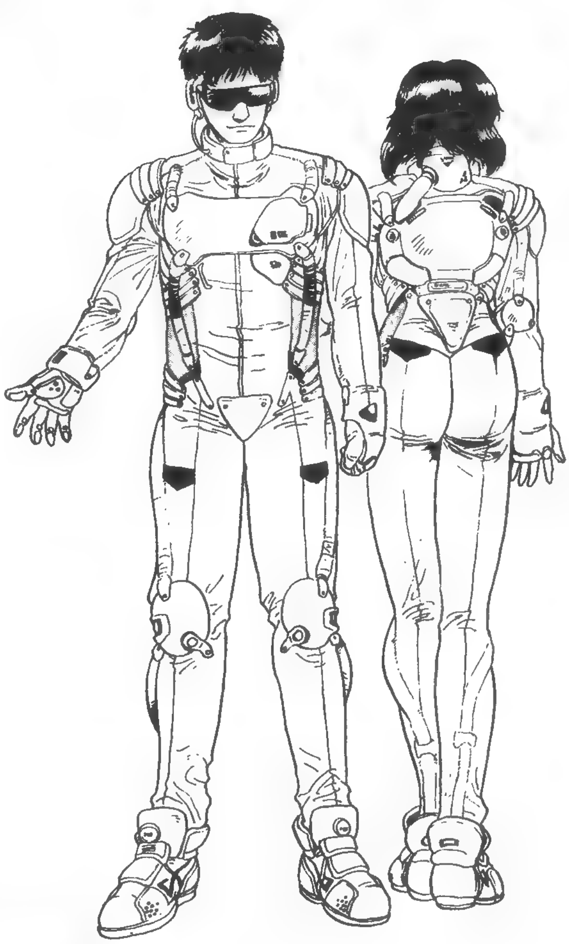
CS高速起動：CSに乗り込んだ次のラウンドに、CSを起動させることができる。

早脱ぎ：CSにはセンサースーツ以外で搭乗することは不可能のため、センサースーツ以外の防具を素早く外すための訓練を受けている。ひとつの防具を移動アクションで脱ぐことができる。また、身体に着る以外の防具（ヘルメットなど）は、フリーアクションで外すことができる。

ボーナス特技：3レベル毎に指定された特技からひとつ得られる。

基本戦闘ボーナス：優遇

セーヴ：優遇セーヴは反射



ネットライナー

ネットライナー(1レベル)

ハンターランク:E

能力値:

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】11	0	0	0
【DEX】12	+1	0	0
【CON】12	+1	0	0
【INT】16	+3	0	0
【WIS】10	+0	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(算出)	−	−	−

hp:8;**移動速度**:9m(6MV)

AC:15/接触:1/立ちすくみ:14

イニシアチブ修正値:+5

セーヴ:

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	1	0	1	0
反応	1	0	1	0
意志	2	2	0	0



基本攻撃ボーナス:+0

射撃ボーナス/白兵ボーナス:+1/+0

組みつき修正値:+0

技能(ランク):〈コードワーク〉4、〈サーチ〉4、〈精神集中〉4、〈知識:博学〉4、〈データブロー〉4

特技:《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《イニシアチブ強化》

クラス特徴:情報精査

サイパーパーツ:なし

所有防具:ファイバーシャツ、ファイバースーツ

メカニック:なし

アイテム:パーソナルデッキ、小型無線機、ソフトウェア作業ドライブ、ブランク光ディスク(10枚)、セル・クリーム×2、ネットライナー・セット

所持金:$440/$2,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル:ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
.22CalMP	5/20/50	+5/+1/−1	B/A3	1d4(20/×2:1)	弾	5/3	2	片手	移

ネットライナー(4レベル)

ハンターランク:D

能力値:

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】13	+1	0	0
【DEX】12	+1	0	0
【CON】12	+1	0	0
【INT】20	+5	0	0
【WIS】15	+2	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(引継or算出)	−	−	−

hp:3d8+12;**移動速度**:9m(6MV)

AC:15/接触:11/立ちすくみ:14

イニシアチブ修正値:+5

セーヴ:

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	2	1	1	0
反応	2	1	1	0
意志	6	4	2	0

基本攻撃ボーナス:+2

射撃ボーナス/白兵ボーナス:+3/+3

組みつき修正値:+3

技能(ランク):〈暗号・信号〉7、〈鑑定〉7、〈コードワーク〉7、〈サーチ〉7、〈精神集中〉7、〈知識:博学〉7、〈データブロー〉7

特技:《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《イニシアチブ強化》、《技能達人:コードワーク》、《回避》

クラス特徴:情報精査

サイパーパーツ:強化人工筋力B、バイオメモリーII、知覚アンプII

所有防具:ファイバーシャツ、ファイバースーツ

メカニック:なし

アイテム:パーソナルデッキ(コードワーク用カスタマイズ)、小型無線機、ソフトウェア作業ドライブ、ブランク光ディスク(10枚)、セル・クリーム×2、ネットライナー・セット

所持金:$440/$36,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル:ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
.22CalMP	5/20/50	+7/+3/+1	B/A3	1d4(20/×2:1)	弾	5/3	2	片手	移

ネットライナー(8レベル)

ハンターランク：C

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】15	+2	+6	+3
【DEX】12	+1	+2	+1
【CON】12	+1	0	0
【INT】22	+6	0	0
【WIS】18	+4	0	0
【CHA】10	+0	0	0
【LUC】(引継or算出)	—	—	—

hp：3d8＋12；**移動速度**：9m(6MV)
AC：20／接触：12／立ちすくみ：18
イニシアチブ修正値：＋5
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	3	2	1	0
反応	4	2	1+1	0
意志	18	6	4	8

基本攻撃ボーナス：＋4
射撃ボーナス／白兵ボーナス：＋6／＋9
組みつき修正値：＋9
技能（ランク）：〈暗号・信号〉11、〈会話・読み書き〉11、〈鑑定〉11、〈アクセス〉11、〈コードワーク〉11、〈データブロー〉11、〈ドライビング〉5、〈精神集中〉11、〈知識：博学〉11

特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《イニシアチブ強化》、《技能達人：コードワーク》、《回避》、《鎧習熟：オートプロテクター》、《鋼の意志》**クラス特徴**：情報精査
サイバーパーツ：強化人工筋力A、バイオメモリーIII、知覚アンプIII、シールドヘッドIII、光学迷彩、サイバーオクロック
所有防具：オートプロテクター"コマンドゥ"
メカニック：戦闘バイク"トライク"
アイテム：パーソナルデッキ（コードワーク用カスタマイズ）、衛星無線機、ソフトウェア作業ドライブ、ブランク光ディスク（10枚）、セル・クリーム×2、レーザーサイト（.45Calカートレス）、ネットライナー・セット
所持金：＄64,440／＄180,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
高品質.45Calカートレス	7.5／30／75	+6／+4／+1	S／B	1d8+1(19−20／×2：2)	弾	4／2	4	片手	移
ネーム入りコンバットナイフ	—	+5	—	1d6+5(20／×3：1)	刺or斬	—	1	片手	—

ネットライナー[クラスデータ]

ヒット・ダイス：レベル毎に1d8＋【CON】修正値
（1レベル時のhpはヒットダイスの最大値＋【CON】能力修正値）
クラス技能：〈信号・暗号〉、〈会話・読み書き〉、〈隠れ身〉、〈鑑定〉、〈聞き耳〉、〈コードワーク〉、〈サーチ〉、〈視認〉、〈写真・映像〉、〈ストリートワイズ〉、〈スリ〉、〈精神集中〉、〈装置無力化〉、〈知覚〉、〈知識：建築土木工学〉、〈知識：博学〉、〈データブロー〉、〈ファッションセンス〉
1レベルでの技能ポイント：2＋【INT】修正値×4
レベル上昇毎の技能ポイント：2＋【INT】修正値
開始時特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》を修得
自由に特技をひとつ
クラス特徴：
情報精査：情報に対する真偽を判断する。1分以上の時間をかけて情報を調べるたあと、クラスレベル＋【WIS】能力修正値の判定で難易度20に成功すれば、その情報が正しいが間違っているか判る。
基本戦闘ボーナス：劣悪
セーヴ：優遇セーヴは意志



ハスラー



ハスラー(1レベル)

ハンターランク：E

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】12	+1	0	0
【DEX】12	+1	0	0
【CON】12	+1	0	0
【INT】12	+1	0	0
【WIS】11	+0	0	0
【CHA】14	+2	0	0
【LUC】(算出)	—	—	—

hp：9；**移動速度**：9m(6MV)
AC：15／接触：11／立ちすくみ：14
イニシアチブ修正値：+5
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	3	0	1	2
反応	5	2	1	2
意志	4	2	0	2

基本攻撃ボーナス：+0
射撃ボーナス／白兵ボーナス：+1／+1
組みつき修正値：+1
技能(ランク)：〈信号・暗号〉4、〈鑑定〉4、〈緊急医療〉4、〈交渉〉4、〈視認〉4、〈写真・映像〉4、〈装置無力化〉4、〈知覚〉4
特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ナイフワーク習熟》、《イニシアチブ強化》
クラス特徴：バウンティハンター、運命の加護
サイパーパーツ：なし
所有防具：ファイバーシャツ、ファイバースーツ
メカニック：なし
アイテム：セル・クリーム×2、ハスラーセット
所持金：$150／$2,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
9mmSMG	5／20／50	+5／+3／+1	B／A2	1d6(20／×2:1)	弾	5／3	5	片手	移
コンバットナイフ	—	+1	—	1d6+1(20／×3:1)	刺or斬	—	1	片手	—

ハスラー(4レベル)

ハンターランク：D

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】12	+1	0	0
【DEX】18	+4	0	0
【CON】12	+1	0	0
【INT】12	+1	0	0
【WIS】12	+1	0	0
【CHA】14	+2	0	0
【LUC】(引継or算出)	—	—	—

hp：3d8+12；**移動速度**：9m(6MV)
AC：22／接触：14／立ちすくみ：18
イニシアチブ修正値：+8
セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	5	1	1	2
反応	10	4	4	2
意志	7	4	1	2

基本攻撃ボーナス：+3
射撃ボーナス／白兵ボーナス：+7／+4
組みつき修正値：+4
技能(ランク)：〈信号・暗号〉7、〈鑑定〉7、〈緊急医療〉7、〈交渉〉7、〈視認〉7、〈写真・映像〉7、〈装置無力化〉7、〈知覚〉7
特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ナイフワーク習熟》、《イニシアチブ強化》、《両手利き》、《近距離射撃》
クラス特徴：バウンティハンター、運命の加護
サイパーパーツ：強化人工神経S、サイバーIRビジョン、ドラックスタビライザー、サイバーオクロック
所有防具：ファイバーシャツ、ファイバースーツ、防弾チョッキ
メカニック：なし
アイテム：セル・クリーム×2、ポパイン×2、ハスラーセット
所持金：$1,200／$36,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
.22Calブラスター×2	5／20／50	+11／+9／+7	B	1d6+3[+1](20／×3:1)	レーザー	4	3	片手	移
単分子ナイフ×2	—	+4	—	3d6+1(19−20／×4:1)	刺or斬	—	1	片手	—

ハスラー(8レベル)

ハンターランク：C

能力値：

能力値	修正値	一時能力	一時修正値
【STR】18	+4	0	0
【DEX】18	+4	0	0
【CON】13	+1	0	0
【INT】16	+3	0	0
【WIS】12	+1	0	0
【CHA】14	+2	0	0
【LUC】(引継or算出)	―	―	―

hp：9；**移動速度**：9m(6MV)

AC：23／接触：14／立ちすくみ：19

イニシアチブ修正値：+8

セーヴ：

種別	合計	基本	能力	その他
頑健	5	2	1	2
反応	12	6	4	2
意志	9	6	1	2

基本攻撃ボーナス：+6／+1

射撃ボーナス／白兵ボーナス：+10／+10

組みつき修正値：+10

技能（ランク）：〈信号・暗号〉11、〈鑑定〉11、〈緊急医療〉11、〈交渉〉11、〈視認〉11、〈写真・映像〉11、〈装置無力化〉11、〈知覚〉11、〈ドライビング〉11、〈平衡感覚〉11

特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》、《ナイフワーク習熟》、《イニシアチブ強化》、《両手利き》、《二丁拳銃》、《近距離射撃》、《クイックドロー》

クラス特徴：バウンティハンター、運命の加護

サイバーパーツ：強化人工筋力S、強化人工神経S、バイオメモリーII、ローラーダッシュ、サイバーIRビジョン、ドラックスタビライザー、サイバーオクロック

所有防具：ファイバーシャツ、高品質ファイバースーツ、高品質防弾ジャケット、高品質ファイバーヘルメット

メカニック：戦闘バイク“ディンゴ”

アイテム：レーザーサイト×2(レーザーライフル、.45Calカートレス)、セル・クリーム×2、テンプラ×2、金鋼呼錠×2、スナップショット×2、ハスラーセット

所持金：＄86,950／＄180,000

所有武器	距離	命中	方式	火力(クリティカル：ジャム)	種別	回数	ENC	持ち手	装填
レーザーライフル	10／20／50／100	+15/+13/+11/+11	S／B／A4	1d10+2(20／×2：1)	レーザー	20／10／5	6	両手	移
高品質.45Calカートレス	5／20／50	+10／+8／+5	S／B	1d8+1(19−20／×2：2)	弾	4／2	4	片手	移
ネーム入りコンバットナイフ	―	+10	―	1d6+5(20／×3：1)	刺or斬	―	1	片手	―
単分子ナイフ×2	―	+10	―	3d6+1(19−20／×4：1)	刺or斬	―	1	片手	―

ハスラー[クラスデータ]

ヒット・ダイス：レベル毎に1d8+【CON】能力修正値
（1レベル時のhpはヒットダイスの最大値+【CON】能力修正値）

クラス技能：〈信号・暗号〉、〈会話・読み書き〉、〈カウンセリング〉、〈隠れ身〉、〈鑑定〉、〈聞き耳〉、〈擬装・カモフラージュ〉、〈緊急医療〉、〈交渉〉、〈サーチ〉、〈指揮〉、〈視認〉、〈忍び足〉、〈写真・映像〉、〈ストリートワイズ〉、〈スリ〉、〈装置無力化〉、〈脱出術〉、〈知覚〉、〈知識：建築土木工学〉、〈知識：薬学・ドラック〉、〈ドライビング〉、〈ファッションセンス〉、〈平衡感覚〉、〈変装・演技〉

1レベルでの技能ポイント：8+【INT】修正値×4

レベル上昇毎の技能ポイント：8+【INT】修正値

開始時特技：《ハンドガン習熟》、《ロングアーム習熟》を修得

《マーシャルアーツ習熟》、《メレーコンバット習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》の中からいずれかひとつ

自由に特技をひとつ

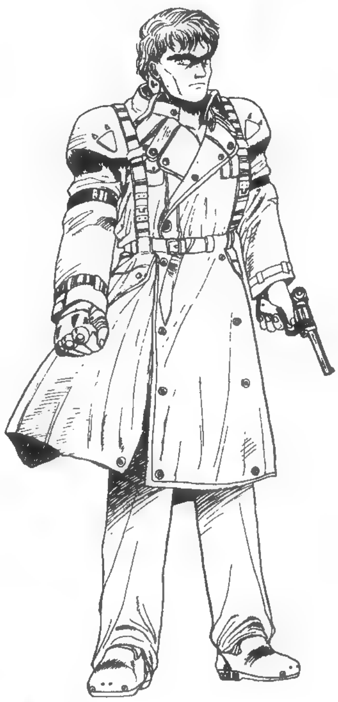
クラス特徴：

バウンティハンター：賞金首を倒した証拠を提出することで、賞金を手に入れることができる。

運命の加護：全てのセーヴに【CHA】修正値分だけボーナスが加えられる。

基本戦闘ボーナス：標準

セーヴ：優遇セーヴは反応、意志



第3章 技能

街中での情報収集や交渉、潜入した場所で必要になる忍び足や聞き耳、医療行為などMHの世界ではさまざまな行動をとることができる。

こういった行動の成否は、キャラクターの持っている技能によって決まる。

技能の概念

技能は様々な能力を表しており、キャラクターは修得した技能ランクによってそれらの能力に熟練していく。

技能の使用：技能判定を行う場合は以下のようなロールをすること。

1d20＋技能修正値

（技能修正値＝技能ランク＋能力修正値＋他の修正値）

このロールは攻撃ロールやセーヴィングスローと同じようなやり方で行い、結果は高いほど良い。

技能ランク：キャラクターが有する各技能の技能ランクの値は、その技能に技能ポイントをどれだけつぎ込んだかで決まる。技能の多くはキャラクターがその技能にランクを持っていなくとも使用できる。これを「未修得技能判定を行う」という。

能力修正値：技能判定の際に使う能力修正値は、その技能の対応能力値の修正値である。個々の技能の対応能力値は、その技能の説明の箇所に示されている。

その他の修正：その他の修正値には、防具による判定ペナルティ、特技によるボーナスなどが含まれる。

技能ランク

技能ランクはキャラクターが特定の技能にどれだけ訓練や経験を積んでいるかを表す。キャラクターの技能にはそれぞれランクがあり、それは0（まったく訓練を積んでいない技能）から3＋キャラクター・レベル（ランクを最大限に上げた技能）までの値を取る。

技能ランクは判定を行う際にロールに足すので、ランクが高いほど判定結果も高くなる。

技能の使用

技能を使う際には、どれだけうまくできたかを決めるために技能判定を行う。技能判定の結果は高いほどよい。技能の使用に成功するためには、技能判定を行い、状況に応じて特定の値（難易度または対抗技能判定の結果）以上の結果を出したり、より高い結果を出す必要がある。作業が難しければ難しいほど、ロールして出さねばならない値も高くなる。

判定はいろいろな状況に影響されることがある。気が散らない状況で作業できるなら、注意深く試行でき、単純な間違いを避けられる。充分時間があれば、何度でも試してみて、確実に結果を出すことができる。他人の助けを得られれば、独力では失敗していたことにまで成功するかも知れない。

ロールプレイと技能

戦闘や依頼の達成などに直接は関係しないことも多い技能として〈芸能〉や〈職能〉があるが、これらはGMの裁量で、技能ポイントを消費しないで得られてもよい。ただしGMは余りにも無制限にこれらの技能をキャラクターに与えてはならない。

〈芸能〉は1つの芸術表現に長けていることを表す技能である。その才と技で聴衆に感銘を与えることができる。また、金を稼ぐ目的として使用することもできる。

〈職能〉は様々な職業の手段や仕方を学んでいることを表す。それほど専門化していない知識を広い範囲で必要とする職業の知識と技術を持つ。従ってその職により収入を得ることができ、仕事に打ち込んだ1週間につき判定結果の半分の金額を稼ぐことができる。

商売道具の扱い方、作業のやり方、よくある問題の解決方法などの取り扱いを知っている。この知識を使って行動する場合、GMの設定した難易度で判定を行う。

技能の入れ替え

キャラクターを1から作成する場合、または出来合いのキャラクターの技能を入れ替えたい場合などは以下を参考にする。

技能ポイントの取得の仕方は次の通りである。

キャラクター作成時はクラスごとの基本になる技能ポイントの取り分に【INT】の修正値を足し、その合計値を4倍する。

レベルが上がるごとに、クラスごとの基本になる技能ポイントの取り分に【INT】の修正値を加える。

技能ポイントと技能ランク

表3－1　クラスごとの作成時基本技能ポイント

バウンサー	(2＋【INT】修正値)×4
ランドブラスター	(6＋【INT】修正値)×4
ブロックバスター	(4＋【INT】修正値)×4
ネットライナー	(2＋【INT】修正値)×4
ハスラー	(8＋【INT】修正値)×4

キャラクターは、例え【INT】ペナルティがあっても、少なくとも3～9技能ポイント（クラスごとの基本ポイント＋1　3～9）は得られる（作成時はその4倍）。

キャラクターの得意の行動である“クラス技能”を得る（取り替える）場合、1技能ポイントごとに1ランク（これはその技能の判定に＋1ボーナスがつくということに等しい）を得る。苦手な行動である“クラス外技能”を得る場合は、1技能ポイントごとに1/2ランクを得る。キャラクターのクラス技能における最大ランクは、そのキャラクターのレベル＋3で

ある。クラス外技能の最大ランクはその半分になる。

技能ポイントは全て消費してしまうこと。取っておいて後で使うということはできない。

表3−2　技能

名称	能力	バウンサー	ランドブラスター	ブロックバスター	ネットライナー	ハスラー	未修得	〜に+2を与える
暗号・信号	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	
威圧	【CHA】	ク	外	外	外	外	可	交渉
会話・読み書き	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	
カウンセリング	【WIS】	外	外	外	外	ク	可	
隠れ身	【DEX】	ク	外	外	ク	ク	可	
鑑定	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	
聞き耳	【WIS】	ク	外	ク	ク	ク	可	
偽装・カモフラージュ	【DEX】	外	外	外	外	ク	可	鑑定
緊急医療	【DEX】	外	外	外	外	ク	可	
交渉	【CHA】	外	外	外	外	ク	可	
コードワーク	【INT】	外	外	外	ク	外	不可	
CSマニューバー	【DEX】	外	外	ク	外	外	不可	
サーチ	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	コードワーク・データブロー
サバイバル	【WIS】	ク	外	外	外	外	可	
指揮	【INT】	ク	外	外	外	ク	可	
視認	【WIS】	ク	ク	ク	ク	ク	可	
忍び足	【DEX】	外	外	外	外	ク	可	
写真・映像	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	
水泳	【STR】	ク	外	ク	外	外	可	
ストリートワイズ	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	ファッションセンス
スリ	【DEX】	外	外	外	ク	ク	可	
精神集中	【WIS】	外	外	外	ク	外	可	
捜索	【WIS】	外	ク	外	外	外	可	追跡
装置無力化	【INT】	外	外	外	ク	ク	不可	
脱出術	【DEX】	ク	外	外	外	ク	可	
知覚	【WIS】	ク	外	外	ク	ク	可	
知識：建築土木学	【INT】	外	外	外	ク	ク	可	捜索
知識：ドラッグ・薬学	【INT】	外	外	ク	外	ク	不可	緊急医療
知識：博学	【INT】	外	外	外	ク	外	可	
知識：爆発物	【INT】	外	ク	ク	外	外	可	
追跡	【WIS】	外	ク	外	外	外	不可	
データブロー	【INT】	外	外	外	ク	外	不可	
登攀	【STR】	外	外	ク	外	外	可	
土地勘	【WIS】	外	ク	外	外	外	可	ストリートワイズ
ドライビング	【WIS】	外	ク	ク	外	ク	可	
ナビゲート	【INT】	外	ク	外	外	外	可	
パイロット	【WIS】	外	ク	外	外	外	不可	
ファッションセンス	【CHA】	外	外	外	ク	ク	可	変装・演技
平衡感覚	【DEX】	ク	ク	ク	外	ク	可	
変装・演技	【CHA】	外	外	外	外	ク	可	
メカ整備・修理	【INT】	外	ク	ク	外	外	不可	

技能の説明

以下、個々の技能の一般的な使い方や典型的な修正値について説明する。キャラクターは、時にはここに書いてある以外の目的に技能を使うこともできる。

以下に技能の書式を示す。

技能の項目

〈技能名〉

技能名の行には、技能名以外にも、以下のような情報が含まれている。

対応能力値：その技能判定に修正値が適用される能力値の呼称。

修得時のみ：技能名の行に「修得時のみ」とあれば、その技能を使うには最低1ランクの技能がなければならない。「修得時のみ」と書かれていない場合は未修得（0ランク）で使用できる。修得時と未修得時の使用に特別な違いがある場合は「未修得」の項（下記参照）で説明する。

防具によるペナルティ：この技能の判定には、防具による判定ペナルティが入る。「防具による判定ペナルティ」と

書かれていない場合、その技能に防具による判定ペナルティが適用されることはない。

技能名の次の行からは、その技能を使用するとはどういうことなのかが大まかに説明されている。説明の後ろには、さらに数種の情報がある。

判定：技能判定に成功すればキャラクターに何ができるか。判定の難易度。

アクション：その技能の使用は、どんな種類のアクションか。あるいは、1回の判定にどれだけ時間がかかるか。

再挑戦：技能の成功のために続けて何度も試みる場合に適用される条件。1つの作業は1回しか試みられない、失敗によって何らかの不利な状況が生起する、「出目20」を選択できないなど。この項目がなければ、その技能は時間をさらに消費する以外、特に罰則なしで再挑戦できる。

特殊：技能に適用される追加事項。使用によって起きる特殊な効果、クラスや特技によって得られる利益など。

制限：特定の技能は、特定のクラスや特技を有する者にしか使えない。この項目は、その技能にそんな制限があるかどうかを示すものである。

相乗効果：一部の技能は相乗効果によって他の技能にボーナスを与える。この項目がある場合、そこにはその技能がどんな相乗効果を与えたり受けたりするかを示す。技能同士の相乗効果によるボーナスの一覧は表を参照。

未修得：この項目は、技能ランクが1未満のキャラクターの場合、その技能で何ができるかを示すものである。この項目がない場合は、もし未修得での使用が可能なら、未修得のキャラクターでも普通にその技能が使える。また、もし技能名の行に「修得時のみ」とあれば、未修得のキャラクターはその技能判定を一切行えない。

技能

〈暗号・信号〉（【INT】）

複雑な暗号の解読から簡単な符丁への対応までをカバーする。国際的に使われる（使われていた）船舶や航空関係の信号、手信号なども理解している。また暗号を作成して、使用することもできる。暗号を使う場合、受け取り側も理解していなければならない。

判定：解読時の難易度は10～20かそれ以上。

暗号を作成して使うキャラクターは、解読難易度を設定する。説明を受けた受け取り側のキャラクターはその半分の値で【INT】判定し、成功すれば理解でき、使いこなせる。そしてオリジナル暗号は、敵対者によって解読されるおそれがある。

〈威圧〉（【CHA】）

ごろつきを追い払ったり、相手を脅したり、捕虜から欲しい情報を引き出すことができる。〈威圧〉には言葉による脅迫とボディランゲージの両方が含まれる。

判定：判定に成功すれば他者の振る舞いを変えることができる。〈威圧〉判定は目標のレベル判定に修正を加えたもの（1d20＋キャラクター・レベルまたはHD＋【WIS】ボーナス）との対抗になる（【WIS】ペナルティは無視される）。目標の判定結果に打ち勝てば、相手の態度を、威圧されている間の行動に限って「友好的」として扱うことができる。つまり威圧されている間は、話をしたり助言をしたり限定的な助力をしたり支持したりしてくれるのである。この効果は別れてからも1d6×10分間に渡って続く。この期間が過ぎると態度は「非友好的」になる（もともと「非友好的」だった場合「敵対的」になる）

〈威圧〉を使って戦闘中に1体の相手の決意を弱めることもできる。目標のレベル判定に修正を加えたものに対して〈威圧〉判定を行うこと。これに勝てば、目標は1ラウンドの間「怯え状態」になる。「怯え状態」のキャラクターは攻撃ロール、能力値判定、セーヴィングスロー、に－2のペナルティを受ける。〈威圧〉することができるのは相手を近接攻撃の範囲内に収めていて、かつ相手を見ることができる場合のみである。

アクション：様々。他者の振る舞いを変えるには1分間のやりとりが必要。戦闘中に相手の士気を挫くのは1回の標準アクションである。

再挑戦：望むなら。ただし、再挑戦しても役に立たないことが多く、お勧めできない。

特殊：君のサイズ分類が目標のサイズ分類よりも1段階大きいごとに、〈威圧〉判定に＋4のボーナスを得る。逆に1段階小さいごとに－4のペナルティを受ける。

相乗効果：〈威圧〉が5ランク以上あるなら、〈交渉〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈会話・読み書き〉（【INT】）

コミュニケーションの基本で、通常は判定の対象とならない。ランク0で世界共通言語である英語を不自由なく話し、読み書きできる。ランク1で他地域の言語ひとつ（日本語、フランス語など）を習得していることになり、以後ランクアップごとに新たな言語を習得する。言語学や文学に対する造詣の深さや語彙の多さをあらわしていて、文学作品や論文の読解、データベースからの情報の引き出し、ダウンタウンやスラム、郊外のタウンなどで話されるスラングや訛りの強い言葉を正しく理解する確率が上がる。

判定：自分の習得している言語についての会話・読み書きには判定は必要ない。修得言語による読解や情報の引き出しは難易度5として判定する。スラングや訛りの強い言葉を理解するには、その特殊性をGMが判断して5～10程度の難易度で判定する。

アクション：アクションを必要とする技能ではない。ただし、会話の長さや読みとるべき文章の量から、ある程度時間が必要だとGMは設定しても良い。

再挑戦：可である。キャラクターは話が通じるまで、または理解できるまで、何度も挑戦することができる。

未修得：未修得状態でも共通語の会話・読み書きには判定の必要なく行なうことができる。他の言語についても【INT】判定に成功すればある程度は理解できるが、細かい情報、入り組んだ会話はできない。

〈カウンセリング〉（【WIS】）

会話などによって、はったりを見破ったり、隠されたメッセージを読みとったり、深層意識を読みとることができる。この技能は感情の起伏、話し方のクセ、その他の行動を敏感に感じ取り、それに対処する知識を持っていることを表す。

判定：判定に成功すれば、相手が何を考えているか悩んでいるかを感じ取ることができ、その問題点に対する回答を得ることができる。それが本当に真実なのかどうかわからないようにGMが代わりにロールする事もある。

アクション：〈カウンセリング〉で情報を手に入れようとする場合、それは概して1分以上かかる。対処するために

は相手の意志にもよるがさらに時間をかける必要がある。

また、一晩かけて周囲の人々の雰囲気や人間関係を知ろうとすることもできる。

再挑戦：不可。ただし、相手との会話によって新事実が浮かび上がった場合、そのたびごとに判定を行える

〈隠れ身〉（［DEX］防具による判定ペナルティ）

物陰に身を潜めて見つからずに進んだり、雑木林に隠れて重要施設に近づいたり、人通りの多い道で気づかれずに誰かを尾行したりできる。

判定：〈隠れ身〉は、あなたを見るかも知れない全ての者の〈視認〉判定との対抗になる。通常の半分までの移動力であればペナルティなしで隠れることができる。半分から通常の移動力であればペナルティ－5、疾走したり突撃しながら隠れることはほとんど（ペナルティ－20）不可能である。

サイズ分類によって〈隠れ身〉判定にサイズ・ボーナスやペナルティを受ける。：極小＋16、微小＋12、超小型＋8、小型＋4、大型－4、超大型－8、巨大－12、超巨大－16。

〈隠れ身〉判定を行うには、遮蔽ないし視覚困難を得ていることが必要である。完全遮蔽ないし完全視覚困難ならば、そもそも見えないので、〈隠れ身〉判定の必要もないことが多い。

アクション：通常この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。通常〈隠れ身〉判定は移動の一部として行うので、独立したアクションではないのである。

特殊：《隠密》特技があるなら、〈隠れ身〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈鑑定〉（［INT］）

古いがらくたの中から値打ち物の骨董品を見つけだし、絵画や宝石などの価値を見積もり、事件現場の検証を行うことができる。

判定：一般的な、よく知られた物品の価値を難易度12の判定で見積もることができる。失敗した場合、実際の価格の50％～150％間で見積もったことになる。

稀少な、あるいは特殊な物品の価値を見積もるには難易度15か20、あるいはさらに高い難易度の判定に成功する必要がある。成功すれば、実際の価格を正確に見積もることができるが、失敗したら価値を見積もることはできない。

事件現場での検証には、その状況に合わせた難易度の判定に成功すれば、何かしらの痕跡か証拠を見つけだすことができる。

アクション：1つのアイテムか1つの状況を〈鑑定〉するためには最低でも1分かかる。

再挑戦：不可。成功、失敗に関わらず、同じ物品、状況に対して再挑戦することはできない。

相乗効果：〈偽装・カモフラージュ〉が5ランク以上あるなら、〈鑑定〉判定に＋2のボーナスを得る。

未収得：未収得状態で判定を行った場合、一般的な物品、状況に失敗した場合は見積もることができず、稀少な場合は成功しても50％～150％で見積もったことになる。

〈聞き耳〉（［WIS］）

敵が近づいてくるのを聞きつけたり、背後から忍びよって来る者の立てた音に気づいたり、他人の会話を立ち聞きしたりできる。

判定：〈聞き耳〉判定には、特定の難易度に対して行う場合（聞こうとする音がどの程度小さなものかをあらわす）と、目標の〈忍び足〉判定に対抗して行う場合がある。

何もないので何も聞こえなかったのか、それともロールが低かったから何も聞こえなかったのか分からないように、GMが〈聞き耳〉判定を行っても良い。

聞き耳難易度	音
－10	戦いの物音
0	話している人々(10以上の差で判定に成功し、かつその言語を理解できるなら、話の内容まで聞き取れる)
5	音を立てないようにオートプロテクターを着てゆっくりと歩いている人物
10	音を立てないように普通の服を着てゆっくりと歩いている人物
15	聞き手の側を〈忍び足〉で通り抜けようとする人物・ささやきあっている人々
16	忍び寄る猫(小動物)
27	獲物を捕らえようと滑空するフクロウ

聞き耳難易度修正	状況
＋5	扉を1枚隔てるごとに
＋15	石や鉄の壁を1枚隔てるごとに
＋1	聞き手から3メートル離れるごとに
＋5	聞き手の注意がそれている場合

相手が音を立てないようにしている場合、表に上げた難易度の変わりに〈忍び足〉判定を用いても良い。

アクション：様々。新しいエリアに足を踏み入れたときや、誰かが物音を立てるのを聞いた場合など、反射的対応として何かを聞きつける機会がある度に、アクションを消費せずに〈聞き耳〉判定を行なう。一度聞き漏らしたものを進んで聞き取ろうとするのは移動アクションである。

再挑戦：可。一切ペナルティなしで、一度聞き漏らしたものを聞き取ろうとすることができる。

特殊：何人かのキャラクターが同じものを聞いているとき、GMは1d20を1回だけロールし、それを全ての聞き手の〈聞き耳〉判定のために使用してもかまわない。

《鋭敏感覚》の特技があるなら、〈聞き耳〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈偽装・カモフラージュ〉（［DEX］）

周囲に紛れる格好をしたキャラクターが気が付かれなかったり、大がかりなメカニックなどを隠すことができる（ただし材料は必要となる）。その他、戦闘ボートをヨットのように見せるような偽装もできる。

判定：技能を習得したならば、まず一般人の目から見て目立っていない、ということになる。ふさわしい状況で、単に人目につかないように物を隠す、キャラクターがおとなしく普通の行動しか取っていないのであれば宣言のみで判定は必要ない。

他に、身を潜めて忍び足や匍匐前進したり、人通りの多い道で気づかれずに誰かを尾行できる（尾行の場合は〈捜索〉か《ストーキング》を使用した方が有利である）。

誰かに気づかれないようにする場合、その相手との対

抗判定を行なう。相手は、〈知覚〉か〈視認〉で対抗判定を行なう。判定で、隠れている側が勝てば、特に気づかれなかったことになる。その状態から戦闘を仕掛ければ不意討ちになる。

偽装して隠したメカニックなどは、追跡者に発見されるかも知れない。この場合は、追跡者がその地域を捜索した時に、〈捜索〉か〈視認〉で対抗判定を行なう。

アクション：この技能の使用が何らかのアクションになるかは状況による。追跡者が現れる前にあらかじめ偽装を済ませているなら、独立したアクションとはならない。

相乗効果：〈偽装・カモフラージュ〉が5ランク以上あるなら、〈鑑定〉に＋2のボーナスを得る。《偽造の名人》があれば〈偽装・カモフラージュ〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈緊急医療〉(【DEX】)

深手を負った仲間が死ぬのを防ぐため、「緊急で」使うことが圧倒的に多い。HPの回復よりは、瀕死の者を救う技能である。他には、他人が負傷から速く回復するよう看護したり、化学兵器、毒や病気に冒された場合の治療も可能ではある。

メタルヘッド・ワールドには、HPの回復に効果のある装備（セルクリーム）、各種の薬品やドラッグが存在する。一般にはそれらを使って回復するか、一刻も早く医者に連れて行く方が効率がよく、生存率も高い。緊急以外でこの技能を使うのは、遭難してどうしようもない状況であるとか、文明圏から外れた場所に留まらなければならないなどの極限的理由がある場合だけだろう。

救急措置なので、得体の知れないウィルスの感染、被曝など専門知識や装備を要する治療は、この技能のみでは基本的にできない。そうした治療のための医療キットを所持していれば、以下のガイドラインに従って回復のフォローはできる。

判定：難易度および効果はやろうとする作業によって違う。

作業	〈緊急医療〉難易度
応急手当	15
長期的な看護	10
毒などの治療	毒のセーヴ難易度
病気などの治療	病気のセーヴ難易度

応急手当：通常の用法であり、瀕死状態のキャラクターを救うことである。hpがマイナスで、刻一刻と本当の死に近づいているキャラクターがいる場合、判定に成功すれば容態安定状態にできる。そのキャラクターのhpが1だけ回復し、それ以上hpを失うことはなくなる。意識がある場合は自分にも（瀕死でない場合にも）使うことができ、効果はhp＋1である。相手がフルボーグであっても瀕死から救うことができる。応急キットがある場合、判定に＋5のボーナスが与えられる。

長期的な看護：1日以上の期間、負傷した人物を治療することを意味する。成功すれば、患者のhpや（能力値ダメージで失った）能力値を、通常の2倍の速度で回復させることができる。同時に6人までの患者の世話ができるが、自分自身の世話はできない。若干のアイテムや補給品（食事、薬など）は必要になるが、これはサバイバルキットに入っているし、市街なら容易に入手できる。

毒や病気の治療：毒や病気にかかったキャラクターがその効果に対するセーヴィング・スローをするたびに〈緊急医療〉判定を行なう。セーヴの結果より〈緊急医療〉判定の結果の方が高ければ、そちらの値を使うことができる。

アクション：応急手当として使う場合、全ラウンドアクションである。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。再挑戦するには、最初の判定に失敗したとわかってからで、当然、対象が生きていなければならない。

相乗効果：〈知識：ドラッグ・薬学〉が5ランク以上あるなら、〈緊急医療〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈交渉〉(【CHA】)

説得をしたり和平交渉をすることができる。〈交渉〉には礼儀作法、社交的な優雅さ、如才なさ、相手の意をくみ取る敏感さ、言い回しのうまさが含まれている。この技能に秀でていれば、公式・非公式の場での振るまい方に関するルールや、社交界で期待されること、あるいは肩書きの正式な呼び方などについて知っている。この技能は他人に対して自分を適切に印象づけたり、効果的に交渉したり、他人に影響を与えたりする能力を表している。

判定：判定に成功すれば他人（NPC）の態度を変えられる。

交渉時においては、どちらが優位に立ったかを知るために〈交渉〉で対抗判定を行う。弁護士や外交官が第三者の前で弁論して是非を争うような場合にも対抗判定が用いられる。

アクション：〈交渉〉で他者の態度を変えるには、通常は少なくとも丸1分を要する。この所要時間は状況によって大幅に増加することがある。急いで〈交渉〉判定をするときには、1回の全ラウンド・アクションでも良いが、その場合判定に－10のペナルティが付く。

再挑戦：望むなら。ただし、再挑戦は概して役に立たないことが多い。

相乗効果：〈威圧〉が5ランク以上あるなら、〈交渉〉判定に＋2のボーナスを得る。

―新しい態度(達成難易度)―

最初の態度	敵対的	非友好的	中立的	友好的	協力的
敵対的	20未満	20	25	35	50
非友好的	5未満	5	15	25	40
中立的	―	1未満	1	15	30
友好的	―	―	1未満	1	20
協力的	―	―	―	1未満	1

態度	意味	考えられる行動
敵対的	危険を冒してでも酷い目に遭わせてやる	攻撃、妨害、叱責、逃亡
非友好的	酷い目にあっちまえ	嘘を教える、悪い噂を流す、避けて通る、疑惑の目を向ける、侮辱する
中立的	どうでもいいや	世間一般で望まれる通り付き合い
友好的	幸運を祈る	おしゃべり、助言、ある程度の手助け、擁護
協力的	危険を冒してでも助けてあげよう	保護、支援、治療、加勢

〈コードワーク〉(【INT】修得時のみ)

ネットワークを違法に利用する際に、他人のIDを盗みとることや、一般公開されていないデータが収められているグリッドのプロテクションを解除する方法を心得ている。

判定：ターゲットの人物や、解除するプロテクションの種類によって難易度は変化する。さらに状態やその他のフ

ァクターによって＋2～－12の修正が加えられる。

アクション：IDを盗み出すには1d6時間、プロテクション解除には6秒の時間がかかる。

再挑戦：可。ただし、失敗するにつれて難易度が上がる。また、難易度に対して5以上の差で判定結果が失敗したときは、行為が相手に感知され判定自体ができなくなることがある。

特殊：〈サーチ〉が5ランク以上あれば〈コードワーク〉に＋2のボーナスを得る。詳しい説明は第8章「ウェブ」を参照すること。

〈CSマニューバー〉（【DEX】修得時のみ）

コンバットシェル・マニューバーを使いこなす方法を心得ている。CSは、パワードスーツの一種で人体の動きをトレースするのが基本なので、搭乗することは誰にでもできるが、この技能がないと移動すら難しい。

判定：CSを起動させて、簡単な操作ができる。

難易度	動作
5	起動させる
10	歩かせる／物を運搬する
15	走らせる
+5～+15	状況（場所の過酷さや戦闘中など）によるペナルティ

この技能では、機動回避を含む戦闘行動を行うことはできない。

アクション：アクション自体は行動によって、さまざまである。ただし、それらの行動前に行動できるかどうかの判定が必要になる。

再挑戦：可であるが、判定に失敗した場合も行動によるアクションを消費する。再挑戦には新たなアクションを必要とする。

特殊：《CSマニューバー習熟》特技を持っていると、＋2のボーナスを得ると共に戦闘行動が行えるようになる。

〈サーチ〉（【INT】）

アクセス技術によって、ネットワークからの情報収集を行うことができる。

判定：検索のみなら判定は不要。そこからどれだけ詳しく、時間をかけず情報を集められるかに判定が必要になる。

アクション：特殊。1回の判定に6秒かかる。

再挑戦：可。ただし、再挑戦の度に6秒の時間がかかる。

特殊：〈サーチ〉は内容や端末の状態、範囲、検索のキー、状況などによって、様々なボーナスやペナルティを受ける。詳しい説明は第8章「ウェブ」を参照。〈サーチ〉が5ランク以上あれば〈コードワーク〉と〈データブロー〉に＋2のボーナスを得る。

〈サバイバル〉（【WIS】）

足跡をたどったり、野生の動物を狩ったり、仲間を先導して危険な自然環境の中を安全に移動したり、天候を予想したりできる。

判定：自然環境の元で、自分と仲間たちの安全と食料の確保ができる。

アクション：様々。1回の判定が数時間の活動を表すこともあれば、丸1日の活動を表すこともある。痕跡を発見するための判定は1回につき、少なくとも全ラウンドアクションを要する。

再挑戦：荒野で暮らしたり頑健セーヴにボーナスを得るためには、24時間に1回判定を行い、その結果は次の判定を行うまで適応される。道に迷わぬようにしたり、自然災害を避けるためには、状況によって必要になればいつでも判定を行う。特定の状況で道に迷わぬようにしたり、特定の自然災害を避ける場合、再挑戦は行えない。痕跡を発見するのに失敗した場合、屋外なら1時間、屋内なら10分間探したのちに再挑戦できる。

特殊：〈サバイバル〉が5ランク以上あれば、自分から見て北がどちらに当たるか自動的に判る。

制限：移動した痕跡を見つけることは容易である。痕跡をたどることも、その難易度が10以下なら誰にでもできる。しかし難易度が11以上の場合、痕跡をたどることができるのは〈追跡〉技能を持つキャラクターだけである。

難易度	作業
10	荒野で暮らす。狩猟や採集を行いつつ（水も食糧も補給の必要なく）野外移動速度の半分まで移動する。判定結果が10を2ポイント上回るごとに自分以外の者1人分の食料と水を供給できる。
15	野外移動速度の半分までで移動しながら、悪天候に対するすべての頑健セーヴに+2、移動しなければ+4のボーナスを得る。判定結果が15を1ポイント上回るごとに、自分以外の者1人に同じボーナスをあたえる事ができる。
15	道に迷わずにすむ。あるいは流砂のような自然の脅威を避ける。
15	24時間後までの天気を予測する。判定結果が15を5ポイント上回るごとに、さらに1日後までの天候を予測できる。

〈指揮〉（【INT】）

戦闘時の敵と味方の位置を把握して、攻撃予想を行い的確な指示を出すことができる。

判定：敵の攻撃予想をするためには戦場全体を見渡す必要がある。隠れている敵、増援される敵などがいる場合、難易度に＋5～10される。

見えている敵1人の攻撃方法や狙う相手を知るためには難易度15に成功しなければならない。その上で、味方に対して指示を出せる。攻撃予想をする相手を1人増やす度に難易度は＋5。成功すればGMはその相手の簡単な行動（どんな武器を使って誰を狙っている）を教える。

敵に特殊な行動をとらせたり、単に戦闘ではない何かの意志を持たせた場合、判定のロールはGMがする場合もある。

アクション：攻撃予想、指示出しには全ラウンド・アクションを必要とする。たとえ、その予想が外れていようとも（わからなくても）かかる時間は同じである。

再挑戦：不可。一度予想した行動は、それが実際行われてみなければ、間違いかどうかわからない。

未修得：未修得で判定する場合【INT】判定になる。

〈視認〉（【WIS】）

敵の待ち伏せや潜んでいるのが見えたり、変装を見破ったり、読心術を使ったり、ゴミの山の中にいる危険な動物を見つけることができる。

判定：〈視認〉技能は主に、隠れているキャラクターや敵を発見するために用いられる。一般的に〈視認〉は〈隠れ身〉判定との対抗となる。時には敵が意図的に隠れているのではないものの見るのが難しく、それに気づくのに〈視

認〉判定に成功する必要が出てくることもある。

〈視認〉は変装している人物を見破るためにも用いられる。また、話し声が聞こえなかったり内容が聞き取れなかったりする場合、唇を読むこともできる。

遭遇の開始時に、遭遇距離を決定するためにGMが〈視認〉判定を求めることもある。こうした場合には、お互いの距離によって3メートルにつき－1のペナルティが付く。また〈視認〉判定を行うキャラクターの注意がそれている（辺りに目を配ることに集中していない）場合－5のペナルティがつく。

読唇術：他人の言っていることを唇を読んで理解するには、話し手から10メートル以内におり、相手が話すのが見えていなければならない。また、話し手の言語を理解できなければならない。基本難易度は15であり、複雑な会話や不明瞭な話し手であればそれより高くなる。

〈視認〉判定に成功すれば、1分相当の会話の大まかな内容を理解できるが、それでも細かいところを見逃してしまうことは良くある。4以下で失敗したら唇を読むことができず、5以上で失敗すればその会話について間違った結論を導き出してしまう。判定はGMがロールし、成功したのか5以上の差で失敗したのか君が知ることはない。

アクション：様々。何かを反射的対応として視認する機会があるたびにアクションを消費せず〈視認〉判定を行える。

一度見落としたものを視認しようとする試みは移動アクションである。読心術を使う場合、〈視認〉判定を行うまでにまる1分精神集中を行わねばならず、その1分の間、他のアクションは行えない。（通常の半分の移動速度で移動することだけはできる）

再挑戦：可。一度見落としたものを視認しようとする試みは、ペナルティなしで判定できる。読心術は1分に1度試みることができる。

特殊：《鋭敏感覚》の特技があるなら、〈視認〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈忍び足〉（【DEX】防具による判定ペナルティ）

敵の後ろに忍び寄ったり、気づかれずにそっと通り抜けたり、立ち去ったりできる。

判定：〈忍び足〉判定は聞きつけるかも知れない全ての者の〈聞き耳〉判定との対抗になる。通常の半分の移動速度ならペナルティなしで移動できる。通常の移動速度なら－5のペナルティ、疾走したり突撃しながら忍び足をするのはほとんど不可能（ペナルティ－20）である。

物音のしやすい床の上での忍び足は難しい。ガレ場やコンクリートの床のように物音がする場合 2、深い積雪や鉄筋の床の場合は－5のペナルティが付く。

アクション：この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。〈忍び足〉判定は移動その他の活動の一環であり、他のアクションの一部として扱われる。

特殊：《隠密》があれば〈忍び足〉判定に＋2のボーナスがある。

〈写真・映像〉（【INT】）

様々な現場での画像や動画を撮影すること、画像の鑑定や加工をすることができる。撮影機器の知識を持っており、それらを正しく使用することができる。

判定：ただ撮影するだけなら判定は必要ない。状況や撮影する目標物の状態によって難易度を設定し、判定する。

アクション：撮影には最低でも1標準アクションを、1つの画像を鑑定するためには1分はかかる。加工するためには、それ相応の道具と場所が必要となり簡単なものであれば約1分、より細かいものであれば1枚1d4分かかる。

再挑戦：撮影する目標物が変化していないのならば再挑戦は可能。鑑定、加工については通常は不可。

未収得：撮影のみなら【INT】の能力ロールで判定できる。

状況	難易度修正
人混み	+5
遮蔽	+5
遠方	+5
移動中	+5
高速移動中	+10
超遠方	+10
戦闘中	+15

〈水泳〉（【STR】）

キャラクターは、この技能を使うことで、泳いだり、潜ったり、水中の障害物をよけて通ったりできる。

判定：〈水泳〉判定に成功すれば、目安として陸上移動速度の1/4で泳ぐか、全ラウンド・アクションとして半分の移動速度で泳ぐことができる。判定ロールは1ラウンドに1回行う。4以内の差で失敗すると、水の中をまったく進めなかったことになる。5以上の差で失敗すれば沈む。

水面下にいるなら（〈水泳〉判定に失敗した場合も、意図的に水面下に潜った場合も）、息を止めなければならない。移動のみかフリー・アクションしか行わずにいる場合だけ、キャラクターは【CON】の値に等しいラウンドの間、息を止めていられる。攻撃や全ラウンド・アクションを1回とるたびに、息を止めていられる残り時間が1ラウンド短くなる（実質的に、戦闘を行なっているキャラクターは通常の半分の時間だけ息を止めていることができる）。この期間が終わると、息を止めているには毎ラウンド1回、【CON】判定（難易度10）を行なわなければならない。この難易度は、毎ラウンド1ずつ上昇する。判定に失敗すれば、キャラクターは溺れはじめる。

〈水泳〉判定の難易度は水の状態による。

水の状態	難易度
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20

1時間泳ぐごとに、難易度20の〈水泳〉判定を行い、失敗すると疲労状態になる。疲労状態で判定に失敗すれば、過労状態になる。さらに過労状態で判定に失敗すれば、気絶する。気絶したキャラクターは水面下に沈み、すぐに溺れはじめる。

再挑戦：判定に失敗しても、次のラウンドには新たな判定を行うことができる。

特殊：〈水泳〉判定を行なうとき、"出目10"を選択することはできるが"出目20"は選択できない。

〈水泳〉技能を持っていて、足ヒレやライフジャケットなど水上／水中活動用の装備を使っている場合、難易度は5だけ容易になる。

またフルボーグのうち、「水中活動可能」と明記されていないモデル（パーツのつぎはぎであるハーフボーグはすべて不可能）は、ライフジャケットなど浮揚装備なしでは水中に沈んでしまう。浮揚装備があれば支障なく泳ぐことができる。

メタルヘッド・ワールドにおけるアーマーのすべては

水上／水中活動の動きを疎外しない。しかし武器など装備品の重量5ポンドごとに、－1のペナルティを受ける。「防水加工」されていない銃器をそのまま水に浸けると動作に支障をきたし、水中から発砲できない。

〈ストリートワイズ〉（【INT】修得時のみ）

歓楽街や市街の文化、地域社会の有名人や出来事についての情報。芸能ゴシップや政情や批評、流行ものの話、噂話まで含まれる。何か情報を得るために的を絞って調べるのではなく、ふだんから耳に入ってくる巷の情報、趣味の話、あるいは購読している雑誌の内容などを示す。底は浅いが、価値のない情報ではない。最初の手がかりとなる可能性もある。この技能が高いと、流行に敏感で、いろいろな意味でアンテナが高いということになる。

判定：10程度に成功すれば耳寄りな情報が手に入る。15で秘密の情報が入手できる。

相乗効果：〈土地勘〉が5ランク以上あるなら、〈ストリートワイズ〉判定に＋2のボーナスを得る。〈ストリートワイズ〉が5ランク以上あるなら、〈ファッションセンス〉判定に＋2のボーナスを得る。

未修得：この技能がなくても【INT】判定によってある程度の情報を得ることができる。ただし、秘密の情報を得ることはできない。

〈スリ〉（【DEX】）

相手に気取られることなく、物品を盗み取ることができる。

ちんけな犯罪技能として示してあるわけではない。たとえば、ネットライナーはクラス特性上、パスワードを入手するため、目標となる人物からIDカードや鍵のようなものをスリ取る機会が多くなる。サイバースペースからの介入を行わず、ウェブにアクセスしてのハッキングだけで仕事を進めるなら、必要なことである。

判定：判定難易度の目安は15。これに周囲のセキュリティ状況の修正（GMの判断）、目標キャラクターの用心深さとして【WIS】能力修正値が加わる。

スリの応用として、一瞬の隙を突いて、指紋をシートに写し取ったり、毛髪（DNA採取）などを入手することもできるものとする。そういったものも個人認証用の鍵としてよく使われる。こちらの判定難易度は16程度。かかる修正要素はスリをするのと同じである。

アクション：〈スリ〉判定はみな、普通は1回の標準アクションである。判定に－20のペナルティを付ければ、フリーアクションで〈スリ〉判定を行なえる。

再挑戦：可。ただし最初の判定に失敗したり、試みに気づかれている場合、同じ対象に対する、あるいは同じ監視者に見張られているときの2回目の〈スリ〉の試みに対しては、難易度は最初の試み＋10に上昇する。

未修得：未修得の〈スリ〉判定は単に【DEX】判定である。実際の訓練を積んでいないので、難易度が10を越える〈スリ〉判定には成功できない。

〈精神集中〉（【WIS】）

精神を集中することが得意である。

判定：一つのことに集中しなければならないような行動の最中に、集中を乱されるような状況になった場合、〈精神集中〉の判定を行わなければならない。

ここで言う行動は、精密な機械の操作、機会攻撃を誘発する技能（〈装置無力化〉〈緊急医療〉）などがあげられる。概して普通なら機会攻撃を誘発しない行動においては判定する必要はない。

〈精神集中〉の判定に成功すれば、その行動を通常通り続けられる。失敗すれば、その行動は自動的に失敗し無駄になる。

集中を乱す状況が2つ以上同時に起きた場合、それぞれについて判定を行うこと。1度でも失敗すれば、作業は達成できなかったことになる。

難易度	精神集中を乱す状況
10＋受けたダメージ	行動中にダメージを受けた場合
10＋最後に受けた持続ダメージの半分	行動中に持続ダメージを受けている場合
10	激しい揺れ（移動する乗り物の上、波立つ水面上の小舟、嵐にもまれる船上）
15	非常に激しい揺れ（激走する車上、急流の上の小舟、嵐にもまれる船舶の甲板）
20	極度に激しい揺れ（地震）
15	絡まれた状態
20	組み付き状態、押さえ込まれた状態
5	強い風が吹き、目を開けていられないほど雨やみぞれが降る気象
10	風に乗ってヒョウや土埃や砂塵が舞う気象

アクション：この技能の使用自体が何かのアクションだということはない。〈精神集中〉判定にアクションは必要ない。反射対応として行う場合はフリー・アクションであり、自ら進んで行う場合は他のアクションの一部である。

再挑戦：可能だが、成功したからといって以前の失敗が帳消しになるわけではない。失敗の時点で作業は中断されている。

〈捜索〉（【WIS】）

隠し扉、簡単な罠、二重底など、すぐにはわからない細かい違いを発見できる。能動的に細部の詳細や変な部分を見て取る技能である。

判定：多くの場合、捜索する物品や表面から3メートル以内にいなければならない。

作業	難易度
がらくたの中から特定の物品を見つけだす	10
一般的な隠し扉や簡単な罠に気が付く	20
巧妙に隠された扉に気が付く	30

アクション：1.5×1.5メートルの平面、あるいは1辺1.5メートルの立方体に治まる物品を捜索するのは、1回の全ラウンドアクションである。

相乗効果：〈捜索〉が5ランク以上あるなら、〈追跡〉判定に＋2のボーナスを得る。〈知識：建築土木学〉が5ランク以上あるなら、〈捜索〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈装置無力化〉（【INT】取得時のみ）

この技能を使えば、罠を解除したり、鍵をかけたり閉めたりすることができる。そして比較的単純な、または比較的小さな機械装置を調べて無力化できる。この作業には最低でも、しかるべき種類の簡単な道具がいる。

判定：判定はGMが行う。比較的単純な装置を無力化する難易度は10である。よりこみ入った複雑な装置であれば

より高い難易度が設定される。判定に成功すれば装置は無力化される。

難度	時間	難易度	行動の例
簡単	1ラウンド	10	鍵をかける、閉める
厄介	1d4ラウンド	15	車のタイヤに仕掛をする
難物	2d4ラウンド	20	罠を解除、再始動させる
悪辣	2d4ラウンド	25	機械的な装置に仕掛をする

＊痕跡を残さないようにするためには難易度に+5。

アクション：〈装置無力化〉の所要時間は作業内容によって変わる。簡単な装置を無力化するには1ラウンドかかり、1回の全ラウンド・アクションである。込み入った装置や複雑な装置なら1d4ないし2d4ラウンドかかる。

再挑戦：判定に4以内の差で失敗したら再挑戦できる。5以上の差で失敗したら何かまずいことが起きる。

特殊：罠の難易度を10以上の差で上回って成功した場合、罠の機能を理解して、解除せずに（仲間たちと一緒に）通り抜けることができる。

〈脱出術〉（【DEX】）

拘束や枷から抜け出したり、狭い場所をすり抜けたり、捕らえられて束縛された状態から逃れることができる。

判定：様々な拘束から抜け出す難易度は次のようになる。

拘束の状況	難易度
ロープ	縛った者に+10のボーナスを与えて対抗判定
枷	30
狭い場所	30
高品質の枷	35
組みついている相手	組みつき判定との対抗

アクション：ロープ、枷、その他の拘束具から逃れる判定を行うには1分間の作業が必要である。組みつきや押さえ込み状態からの脱出は標準アクションである。狭い場所をむりやり通り抜けるには少なくとも1分かかり、その場所の長さによってはもっとかかる場合もある。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。状況が許せば、積極的に対抗するものがない限り、何度も判定でき「出目20」もできる。

〈知覚〉（【WIS】）

五感に頼らず、何かに気が付いたり、思いつくことができる。能動的な技能ではなく、GMの判断によって用いられることの多い受動的な技能である。

判定：〈知覚〉技能は音や映像に関わらない場面で何かに気が付かねばならない事態に使用される。何もないので見つけられなかったのか、出目が低いせいで何も知覚できなかったのかわからないようにGMが判定を行なう場合が多い。

気が付かねばならないものが敵であった場合、遭遇距離が10メートルにつき－1のペナルティが付く。

アクション：様々。何かを反射的対応として知覚する機会があるたびに、アクションを必要とせず〈知覚〉判定を行える。GMの判断で、一度捉えそこなったものを進んで知覚する事ができるのであれば移動アクションを消費する。

再挑戦：様々。〈知覚〉は通常受動的な行動なので、GMが許さなければ再挑戦することはできない。

特殊：何人かのキャラクターが同じものを知覚しているとき、GMは1d20を1回だけロールし、それを全ての〈知覚〉判定のために使用しても良い。

〈第六感〉特技があるなら、〈知覚〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈知識：建築土木学〉（【INT】）

各種建造物の構造や内部の施設などの基本的な知識を持っている。通常の建物であり自分が慣れ親しんだ地域のものであれば、初めて訪れてもだいたいどこにどんな施設があるか分かる。また構造的にどこが弱く、どこが固い部分かを把握することができ、その建物を壊す場合どこに爆薬を仕掛ければよいかなどの判断ができる。

判定：構造的に判断する場合、その建築物がどの程度平均的なものであるか、また情報が公開されているかで難易度が変わる。充分な情報が得られるのであれば、判定ロールに＋5のボーナスが与えられる。

建造物	難易度
普通の建物	10
特定の施設や工場	15
異なる地域、時代の古いの建造物	20
秘密の研究施設	25

ただし、秘密裏にカスタマイズされた建築物や、ワザと常識に反して作られた施設などは、さらに難易度が＋5～15される。

アクション：実際にその場所に行って判断するだけなら、アクションは必要ない。設計図や人の話から判断するならば、充分な情報を集める時間が必要となる。

再挑戦：不可。一度出した答えは、キャラクターが知り得るものであるため、再度考え直すことはできない。

相乗効果：〈知識：建築土木学〉が5ランク以上あるなら、〈捜索〉判定に＋2のボーナスを得る。

未収得：未修得の〈知識：建築土木学〉判定は単に【INT】判定である。実際の訓練を受けていないキャラクターは一般的な知識（難易度10以下の知識）しか知らない。

〈知識：ドラッグ・薬学〉（【INT】修得時のみ）

各種ドラッグの基礎知識を持っている。正体不明の薬品、未知のドラッグ、化合物の鑑定や分析はこの技能で行なう。それが本物か偽物か、純度はどのくらいか、現在の相場など総合的な商品価値の見極めもできる。

判定：ドラッグ分析の場合、難易度は10～15。〈偽造〉に対する対抗判定で巧妙に作られた偽物や純度のごまかしを識別できる。

それとは別に、自分の身体へのドラッグ効果をより高めることができる。数値が変わるドラッグの効果がすべて＋1。または判定に＋1のボーナスが与えられる。。

相乗効果：〈知識：ドラッグ・薬学〉が5ランク以上あるなら、〈緊急医療〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈知識：博学〉（【INT】）

あまり専門的でない雑多な知識を広い範囲で会得している。GMの判断で「素材工学」「生物学」「天文学」「化学」その他必要とされる学問に対して万能に使用できる。

その用途はあくまで、知っているかどうかを問うものであり、実践するのは別の問題である。

判定：問題に答えを見いだすには、難易度10（本当に簡単な問題）、15（基本的な問題）、20～30（本当に難しい問題）である。判定結果が難易度を5上回るごとに、GMはさらに何らかの有益な情報を与えてくれるかも知れない。

アクション：通常、この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。〈博学〉判定がアクションを要することはほとんどない。キャラクターは単に答えを知っているか、知らないかなのである。

再挑戦：不可。判定はキャラクターが何を知っているかを表すものであり、ある事項について2回目に考えたからといって、そもそも知らなかったことを知っていることにはできない。

未収得：未修得の〈博学〉判定は単に【INT】判定である。実際の訓練を受けていないキャラクターは一般的な知識（難易度10以下の知識）しか知らない。

〈知識：爆発物〉（【INT】修得時のみ）

各種爆発物の基礎知識を持っている。爆破装置の製造・解体から仕掛ける方法に至るまでの知識を有している。爆発物の情報があれば、その爆発物がどの程度の威力を持ち、被害がどのくらいになるかを予測できる。

判定：被害予想の難易度は10～15。爆破装置の解体は、製造した者との対抗判定になる。巧妙に製造された爆破装置の解体はかなり難しいため対抗判定のロールに－5のペナルティを受ける。

アクション：予測するのにアクションは必要ない。解体及び製造には、かなりの時間と落ち着ける場所と材料に道具が必要となる。

再挑戦：不可。予測した答えは知識であり、同じ問題を2度考えたとしても答えが変わることはない。解体に至っては失敗した時点で爆発しているので、やり直しはできない。

〈追跡〉（【WIS】修得時のみ）

足跡などの痕跡から、追跡を行うことができる。

判定：3kmの間、追跡を行うためには1回の判定が必要である。加えて痕跡が他の痕跡と交差している場合、後戻りや分岐している場合など追跡が困難になるたびに、さらに判定を行わなければならない。

アクション：追跡の間は通常の移動速度の半分で移動するか、－5のペナルティを受けて通常の移動速度、－20のペナルティを受けて2倍の移動速度で移動できる。

再挑戦：可。状況により痕跡が変化しているかどうかをGMが判断した上で難易度を設定して判定を行う。

相乗効果：〈捜索〉が5ランク以上あるなら、〈追跡〉判定に＋2のボーナスを得る。

未収得：足跡や痕跡を見つけることはできるが追跡することはできない。

〈データブロー〉（【INT】修得時のみ）

ネットワークの目的のデータエリア内に侵入し、データ自体の破壊（消去や利用できない状態にすること）や介入（変更・書き換え）を行うことができる。

判定：破壊の段階や介入するデータの種類により難易度は変化する。さらに状態や範囲、その他のファクターによって＋2～－12の修正が加えられる。

アクション：破壊レベルによって6～600秒の時間がかかる。データ介入は1回当たり60秒である。

再挑戦：可。ただし、失敗するにつれて難易度が上がる。また、難易度に対して5以上の差で判定結果が失敗したときは、行為が相手に感知され判定自体ができなくなることがある。

特殊：〈サーチ〉が5ランク以上あれば〈データブロー〉に＋2のボーナスを得る。詳しい説明は第8章「ウェブ」を参照。

〈登攀〉（【STR】：防具による判定ペナルティ）

この技能を使えば、崖を登ったり、二階によじ登ったり、落とし穴に落ちても這い上がることができる。

判定：〈登攀〉判定に成功すれば、坂や壁、その他の急傾斜を（それどころか手掛かりがあれば天井すら）通常の移動速度の1/4で登ったり、降りたり、横切ったりすることができる。傾斜角60度未満の全ての傾斜は「坂」と見なされ、60度以上の険しい傾斜は全て「壁」と見なされる。

〈登攀〉判定に4以下の差で失敗すると移動できなかったことになり、5以上の差で失敗すれば、すでに登っただけの高さから落ちることになる。

判定の難易度は登攀の条件による。次の表を参照して、作業の内容からしかるべき難易度を導き出すこと。

〈登攀〉難易度	表面または活動の例
0	普通に歩いて登るには急すぎる傾斜。足を踏ん張る壁と結び目のあるロープとの組み合わせ。
5	足を踏ん張る壁とロープ。結び目のあるロープ。
10	取り付いたり上に立ったりできる出っ張りのある表面。例えば非常にでこぼこした壁や船の索具など。
15	（自然のものであれ、人工物であれ）適度な手掛かり足がかりのある表面。例えば非常にでこぼこした自然石の表面や木、結び目のないロープなど。
20	わずかな手掛かり足がかりとなるでこぼこのある表面。例えば洞窟や廃墟の典型的な壁。
25	ざらざらした表面。例えば自然石の表面や煉瓦作りの壁。
25	手掛かりはあるが、足をかけるところのないオーバーハングや天井。
―	完全になめらかで平らな垂直面を登ることはできない。

〈登攀〉難易度修正値	表面または活動の例
−10	煙突や岩の裂け目、あるいはその他の向き合った2つの面に足を踏ん張ることができる場所を登る。
−5	直角に交わる2つの面に足を踏ん張ることのできるコーナーを登る。
+5	表面が滑りやすい

＊これらの修正値は累積する。当てはまるものを全て加算すること。

通常より早く登るために〈登攀〉判定に－5のペナルティを受けることができる。成功すれば、移動速度の1/4ではなく、半分で移動できる。

登攀時には両手が自由でなければならない。ただし片手で壁にしがみつき、もう片方の手でできる作業をすることは可能である。登攀中は攻撃を避けることができないので、ACへの【DEX】ボーナスを（もしあれば）失う。

登攀中にダメージを受けた場合、坂や壁の難易度に対して〈登攀〉判定を行うこと。失敗すればその時点の高さから落ち、落ちた距離に対応するダメージを被る。

落下中に「壁」にしがみつくのはほとんど不可能である。そうするためには〈登攀〉判定を行うこと（難易度＝壁の難易度＋20）「坂」であればそれより容易である（難易度＝坂の難易度＋10）。

君の上や横で登攀中だったキャラクターが落下し、かつ手が届く位置にいるならば相手を捕まえようとすることができる。そうするためには、落下するキャラクターに対して近接接触攻撃に成功する必要がある。この時、落下するキャラクターはACへの【DEX】ボーナスを使わないことにしても良い。接触攻撃に成功したなら、即座に〈登攀〉判定を行うこと（難易度＝表面の難易度＋10）成功すれば落下したキャラクターを捕まえることができる。ただし、相手の装備込みの総重量が君の重荷重の上限を越えていたら、君たちは自動的に落下する。4以下の差で失敗したら、落下した相手を捕まえることはできないが自分は落下せずにすむ。5以上の差で失敗したら、相手を捕まえることができず、自分も落下する。

アクション：登攀は移動の一部である。そのため、普通は移動アクションの一部として処理され、1回の移動アクションの中で他の種類の移動と組み合わせて使うこともできる。登攀を含む移動アクション1回ごとに、別々の〈登攀〉判定が必要になる。「落下中にしがみついたり踏み止まったりする」ことや「落下するキャラクターを捕まえる」ことはアクションを要しない。

特殊：ロープを使えば、技能を使わずに単に力だけでキャラクターを上に引き上げたり下に降ろしたりできる。

《運動能力》特技を持っているなら、〈登攀〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈土地勘〉（【WIS】）

都市の構造のクセを理解しており、初めての街でも迷わず、特定の店舗の位置を把握することができる。

判定：通常の移動には判定は必要ない。指定された場所、目立つ建造物に行き着くためには難易度5、目立たない場所などは難易度か10になる。こみ入った場所や隠された店舗に行く場合－5のペナルティを受ける。

あくまで都市の構造から施設の場所を割り出すものなので、個人宅などを探り出すことはできない。

アクション：この技能の使用は特にアクションを必要としない。自ら進んで行う場合には移動アクションになる。

再挑戦：可。一切ペナルティなしで行うことができる。

相乗効果：〈土地勘〉が5ランク以上あるなら、〈ストリートワイズ〉に＋2のボーナスを得る。

〈ドライビング〉（【WIS】）

何らかの乗り物を操ることができる。乗り物はバイクでも自動車でも良いが、操作するのに専門の技術が必要なものには－5のペナルティが付く。

判定：一般的な車輌を単に走らせるだけの〈ドライビング〉には判定は不要である。起動させ、走らせ、止まることができる。ただし、以下の作業には判定が必要になる。

アクション：様々。普通に乗ったり降りたりするのは移動アクションである。

特殊：免許無しで動かすのなら〈ドライビング〉判定に－5のペナルティを受ける。

未修得：この技能がなくても難易度10の【WIS】判定に成功すれば動かし、止めることはできる。ただし特殊な作業は行なえない。

作業	ドライビング難易度	アクション
片手運転	5	ターン開始時
急発進	5	必要なし
戦闘操作	10	フリーアクション
遮蔽をとる	15	必要なし
軟着陸	15	必要なし
障害物を回避	15	移動の一部
オーバースピード	15	1回の移動アクション
戦闘中の運転	20	移動アクション
素早い乗車	20	フリーアクション

〈ナビゲート〉（【INT】）

水上／水中／宇宙の艦船、その他に移動要塞のような巨大メカを操作するための知識を持っている。これらは操縦すると言うよりは、工業機械を操作する行動であり、知識があればさほど技術は要求されない。

判定：単に動かし、止めるだけのような通常の操作には判定は必要ないが、特殊な操作をする場合には判定が必要になる。操作の手順の煩雑さによってGMは5～20の難易度を設定する。

完全な専用メカや通常見たこともないようなメカを操作する場合は－5のペナルティが付く。

アクション：様々。起動だけなら移動アクションである。

特殊：主操縦席にいなければ－5のペナルティを受ける。

未収得：修得者から教わるかマニュアルを見れば、【INT】判定を行った上で基本操作ぐらいは行うことができる。

〈パイロット〉（【WIS】修得時のみ）

ヘリや飛行機などの飛行するメカを操縦するための知識と技術がある。

判定：一般的な飛行機械を普通に操縦するには判定は不要である。ただし、戦闘中であるとか、特殊な操縦をしなければならない場合、5～10の難易度で判定が必要になる。

アクション：様々。普通に浮上する、着陸するのは移動アクションである。

〈ファッションセンス〉（【CHA】）

服装についてのセンスがある。特定の出で立ちが必要な場所に違和感なくとけ込める（あるいは逆に大いに目立つ）衣装を選択できる。他人のファッションについても的確なコーディネートができる。

判定：特に儀礼や決まりにこだわらない場所に違和感なく、入り込むためには難易度5である。

決められたグループ内の不特定多数が存在する場所で、目立たない（目立つ）ための難易度は以下のようになる。

場所	難易度
同一趣味の集団	10
金持ちのパーティー	15
会社組織	20
秘密結社の集い	30

アクション：単にファッションについて言論するだけなら、アクションは必要ない。ただし、それ相応に着付けるためには、衣装を用意して幾分かの時間をかけて着付けなければならない。

再挑戦：可能。キャラクターは何度でも着替えられる。

相乗効果：〈ファッションセンス〉が5ランク以上あるなら、〈変奏・演技〉に＋2のボーナスを得る。

〈平衡感覚〉(【DEX】：防具による判定ペナルティ)

足場の悪いところや、ひどく揺れる車内などでバランスを保って行動することができる。着地した場合に姿勢を崩さないでいることができる。足や下半身に攻撃を受けた場合によろめかず、行動をロスしないで済む。無重力下でも通常と同じに行動できる。高高度からの自由落下中、またはパラシュートを展開しつつ、銃撃などの行動が可能になる。

判定：これらの判定が必要な局面は多いが、たとえば揺れる車内からのドライブ・バイ、ブースター使用後のCSの着地などは頻繁に起こることであり、GMはいちいち判定を強いるべきではない。そうそう起こりえない状況下で判定させるべきである。また、隙を突くために敵の足を狙ったなどの行動をPCが取った場合、NPCがバランスを崩したかどうかの判定やペナルティは適用するべきだろう。

- 狭い足場・不整地：難易度10
- 揺れる足場・高所からの着地：難易度12
- 空中・無重力状態：15

これらの難易度に地面の状態の修正値がつく。修正は累積することがある。

- 少し障害物がある（ガレ場、軽度の瓦礫など）＋2
- 大いに障害物がある（天然洞窟の床、重度の瓦礫など）＋5
- 少しすべりやすい（ぬれた床など）＋2
- 大いにすべりやすい（氷床など）＋5
- 傾斜がついている ＋2

〈平衡感覚〉を使用中に攻撃を受けた場合、ACの【DEX】ボーナスがあればそれを失う。〈平衡感覚〉技能が5ランク以上あればペナルティはない。

〈平衡感覚〉使用中にダメージを受けたなら、同じ難易度でもう一度〈平衡感覚〉判定を行なわなければならず、失敗すると立っていられなくなる。空中にいる場合は、次の手番の行動ができなくなる。

アクション：この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。〈平衡感覚〉判定にアクションは必要ない。他のアクションの一部や、状況に対する反射的対応として実行される。

〈変装・演技〉(【CHA】)

自分自身や他人の外見を変えることができる。この作業には少なくとも多少の小道具、メーキャップ、そして若干の時間が必要である。〈変装〉によって身長と体重を見かけ上変えることもできるが、その変化量は元の1/10以内でなければならない。

〈変装・演技〉を修得しているキャラクターであれば特に変装をすることもなく、他のものであるように演技をすることもできる。

判定：判定の結果は、その変装がどれほど上手かを決めるものであり、他の者たちの〈知覚〉判定の結果との対抗判定に使う。特に注意を引かないのであれば、他の者は〈知覚〉判定をすることもない。疑いを抱いている者たちの注意にさらされた場合、GMはこのような観察者は〈知覚〉判定で「出目10」を選択していると見なせる。

複数の相手が〈知覚〉判定を行う場合でも、〈変装〉判定は1回の変装につき1回だけ行うこと。

変装	〈変装〉判定への修正
大きな変化を加えない	+5
異なる性別に変装している	−2
異なる年齢段階に変装している	−2

特定の人物になりすます演技をしている場合、その人物を知っている者たちは〈知覚〉判定にボーナスを得る。そして自動的に疑いを抱いていると見なされて常に対抗判定を行う。

親しさ	ボーナス
見覚えがある	+4
知人、同僚	+6
親しき友人	+8
親友、恋人、肉親	+10

通常、1人の人物は出逢ってすぐと、その後1時間ごとに見破るかどうかの判定を行う。

アクション：変装を行うには1d3×10分の作業が必要である。演技は自ら進んで行わない限り、反射的対応となりアクションを必要としない。

再挑戦：可能。キャラクターは失敗した変装をやり直せる。

相乗効果：〈ファッションセンス〉が5ランク以上あるなら、〈変奏・演技〉判定に＋2のボーナスを得る。

〈メカ整備・修理〉(【INT】修得時のみ)

バイクから戦闘機まで、あらゆるメカニックの整備と修理をカバーする技能。ただしこれは専門家の技術ではなく、あくまでヘビーユーザーとしての整備・修理技能だ。メカニックの改造などはできないし、高度なメカニックは何年かおきに専門家を訪ね、オーバーホールする必要がある（が、ルール上の制約は特にない）。

整備や修理には、技能の他、当該メカ専用の整備修理キットが必要となる。メカニック購入時に付属してくるもので基本的には消耗品ではない。

判定：難易度は10。目標値を1越えるごとに1d6分のメカニックHPを回復できる。1回の戦闘で受けたダメージにつき、1回だけ修理判定が行なえる。

再挑戦：失敗しても成功しても再挑戦は不可。

特殊：自分の所有するメカニックの修理をする場合、判定に＋1のボーナスを得る。



第4章 特技

特技の概念

特技とはキャラクターに新しい能力を与えたり、すでに持っている能力を高めたりする特徴である。技能と違って、特技にランクはない。キャラクターはその特技を修得しているか、していないかのどちらかである。

たとえば、開始パッケージのバウンサーは1レベルの時に《イニシアチブ強化》の特技を選択した。この特技は、彼／彼女のイニシアチブ判定の結果に＋4のボーナスを加える。4レベルのデータでは、彼／彼女は新たな特技を手に入れている。それは《回避》で、この特技によって、選んだ敵1体からの攻撃をよける際、その敵に対する自分のアーマー・クラスを上昇させることができる。

特技の修得

本書では、キャラクター作成やレベルアップを扱わないため、特技は選択したキャラクターが持っている特技と交換することが可能なだけだ。その際にも前提条件（次項）は有効である。

前提条件

一部の特技には前提条件がある。その特技を修得したり使用するためには、その特技の前提条件の項に挙げられている能力値、クラスの特徴、特技、技能、基本攻撃ボーナス等を持っていなければならない。キャラクターは、前提条件を満たしたのと同じレベルで特技を得ることができる（本書においては"交換"できる）。

前提条件を満たさなくなったら、特技を使うことはできなくなる。たとえば、なにかしらのドラッグの効果で【筋力】が13未満になってしまったら、《強打》の特技を使うことはできなくなる。

クラス・ボーナス特技

「バウンサーは《回避》をボーナス特技として選ぶことができる。」などと記されている場合、そのクラスは通常の特技修得（交換）とは別に、ボーナスとしてその特技を修得（交換）できる。

特技の説明

特技の項目

以下に、特技の説明書式を示す。

《特技名》

その特技で何ができるかや、その特技が何を表すのかが簡単な文章で説明されている。

前提条件：キャラクターがこの特技を修得するために持っていなければならない最低限の能力値、別の特技、最低限の基本攻撃ボーナス、技能ランクの値、あるいはクラス・レベル。特技に前提条件がなければこの項目はない。複数の前提条件を持つ特技もある。

利益：その特技によってキャラクターができるようになること。同じ特技を複数回修得しても、その特技の説明に「この特技の効果は累積する」と明記されていなければ、その利益は累積しない。

通常：キャラクターがその特技を持っていない場合、行動にどんな制限を受けるか、あるいは何ができないか。その特技を持っていないことで特に不利益が発生しないなら、この項目はない。

特殊：特技についての追加説明。その特技を修得するかどうかを決めるときに参考になるかも知れない。

特技

《イニシアチブ強化》

戦闘中に常人より素早く反応できる。

利益：イニシアチブ判定に＋4のボーナスを得る。

特殊：同じ効果のサイバー化ボーナスと累積しない。高い方のみ有効となる。バウンサーとハスラーは、《イニシアチブ強化》をボーナスとして選ぶことができる。

《運転免許》

乗り物を扱うことができると証明されている。

利益：全ての〈ドライビング〉及び〈パイロット〉判定に＋2のボーナスを得る。

《運動能力》

優れた運動神経を持っていて、運動のコツをつかんでいる。

利益：全ての〈水泳〉及び〈登攀〉判定に＋2のボーナスを得る。

《鋭敏感覚》

感覚が鋭く研ぎ澄まされている。

利益：全ての〈聞き耳〉及び〈視認〉判定に＋2のボーナスを得る。

《隠密》

気づかれることなく行動するのに術に長けている。

利益：全ての〈隠れ身〉及び〈忍び足〉判定に＋2のボーナスを得る。

《回避》

攻撃を避けることに長けている。

前提条件：【DEX】13以上

利益：君のアクションの間に、1体の敵を指名する。その相手からの攻撃に対して自分のACに＋1の回避ボーナスを得る。どんな種類のアクションを行った場合でも、新たな敵を選ぶことができる。

ACへの【DEX】ボーナスを失うようなことがあれば回避ボーナスも失う。回避ボーナスは互いに累積する。

表4－1　特技

名称	前提条件	利益
イニシアチブ強化		イニシアチブ＋4
運転免許		ドライビング、パイロット＋2
運動能力		水泳、登攀＋2
鋭敏感覚		聞き耳、視認＋2
隠密		隠れ身、忍び足＋2
回避	【DEX】13以上	選択した対象に対して＋1の回避ボーナスをACに得る
強行突破	《回避》	いくつかの機会攻撃に対して＋4の回避ボーナスをACに得る
一撃離脱	《強行突破》基本攻撃ボーナス＋4以上	近接攻撃の前後に移動できる
頑健無比		頑健セーヴ＋2
偽装の名人		偽造・カモフラージュ、変装・演技＋2
技能熟練		選択技能＋3
キャリアウェポン習熟		IV類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
器用な指先		スリ、装置無力化＋2
クリティカル強化		武器の《習熟》基本攻撃ボーナス＋8以上 クリティカル可能域2倍
交渉人		交渉、カウンセリング＋2
高速装填	武器の《習熟》	弾丸の装填をより早く行える
CSマニューバー習熟		コンバットシェル・マニューバーの機動ルールを使用できる
持久力		非致死ダメージ抵抗
疾走		疾走×5倍速度
射撃強打		攻撃ボーナスをダメージと交換する
遠射	《射撃強打》	射程単位を1.5倍もしくは2倍にする
速射	《射撃強打》	毎ラウンド追加で1回の射撃攻撃ができる
精密射撃	《射撃強打》	近接戦闘中に射撃する際－4のペナルティを受けない
遮蔽物無効	《精密射撃》、【DEX】17以上、基本攻撃ボーナス＋9以上	射撃攻撃において完全遮蔽・視覚困難未満の効果を無視する
ヘッドショット	《遮蔽物無効》	【頑健】セーヴに失敗したら即死させる
大勢射	《回避》、《射撃強打》、《速射》、《機動射撃》、【DEX】13以上、【INT】13以上、基本攻撃ボーナス＋4以上	射程内の敵それぞれに対して1回の射撃攻撃を行う
ジャムダウン	武器の《習熟》基本攻撃ボーナス＋6以上	ジャム可能域－1
柔軟な肉体		脱出術、平衡感覚＋2
自力生存		サバイバル、緊急医療＋2
神速の反応		反応セーヴ＋2
スローイング習熟		V類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
精査		暗号・信号、鑑定＋2
第六感		知覚、土地勘＋2
探偵		ストリートワイズ、捜索＋2
追加HP		hp＋3
ドライブバイ		〈ドライビング〉1ランク以上 車上からの射撃攻撃のペナルティを半減する
ナイフワーク習熟		Y類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
鋼の意志		意志セーヴ＋2
ハンドガン習熟		I類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
近距離射撃	《ハンドガン習熟》	I類武器での攻撃ロールとダメージロールに＋1のボーナスを得る
機動射撃	《近距離射撃》、【DEX】13以上、基本攻撃ボーナス＋3以上	射撃攻撃の前後に移動できる
クイックドロー	《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋1以上	武器をフリーアクションで抜く
武器熟練	武器の《習熟》、基本攻撃ボーナス＋1以上	攻撃ロール＋1
武器開眼	武器の《習熟》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋4以上	ダメージロール＋2
上級武器熟練	武器の《習熟》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋8以上	攻撃ロール＋1
上級武器開眼	武器の《習熟》、《武器熟練》、《上級武器熟練》、《武器開眼》、基本攻撃ボーナス＋12以上	ダメージロール＋2
武器の妙技	基本攻撃ボーナス＋1以上	攻撃の際【STR】修正値の代わりに【DEX】修正値を用いる
ヘビーウェポン習熟		III類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
長距離射撃	《ヘビーウェポン習熟》	III類武器での攻撃ロールとダメージロールに＋1のボーナスを得る
全弾発射	《長距離射撃》	攻撃ロール－8、ダメージクリティカル
マーシャルアーツ習熟		VI類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
迎え撃ち		追加の機会攻撃を得る
メレーコンバット習熟		特定の特殊武器を使用する際に攻撃ペナルティを受けない
鎧習熟：オートプロテクター		オートプロテクターを起動できる
両手利き	【DEX】15以上	両手で1つずつ武器を扱う際のペナルティを減らす
二丁拳銃	《両手きき》、【DEX】17以上、基本攻撃ボーナス＋6以上	両手で1つずつ武器を扱う際のペナルティをなくす
ロングアーム習熟		II類武器での攻撃ロールに－4のペナルティを受けない
遠距離射撃	《ロングアーム習熟》	II類武器での攻撃ロールとダメージロールに＋1のボーナスを得る
狙撃	《遠距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋4以上	《狙撃》することができる
狙撃バースト	《狙撃》、基本攻撃ボーナス＋6以上	《狙撃》をバースト射撃で行える

特殊：バウンサーは《回避》をボーナス特技として選ぶことができる。

《強行突破》

敵をすり抜け、攻撃を避けることに長けている。

前提条件：《回避》

利益：君は自分が機会攻撃範囲＝MV範囲から外へ、または機会攻撃範囲の中で移動する際に誘発する機会攻撃に対するACに＋4の回避ボーナスを得る。

ACへの【DEX】ボーナスを失うようなことがあれば回避ボーナスも失う。回避ボーナスは互いに累積する。

特殊：バウンサーは《強行突破》をボーナス特技として選ぶことができる。

《一撃離脱》

素早い近接攻撃と華麗なフットワークの訓練を受けている。

前提条件：《強行突破》、攻撃ボーナス＋4以上

利益：近接武器（VI類）で攻撃アクションを行うときに、合計移動距離が自分の移動速度以内なら、攻撃の前と後の両方で移動できる。しかも、このように移動しても、自分が攻撃する相手からの機会攻撃を誘発しない。しかし、自分が攻撃する相手以外の他の敵からの機会攻撃は（それを誘発するならば）受ける。この利益を受けるためには、攻撃の前と後に少なくとも2MV（3メートル）は移動しなければならない。

特殊：バウンサーは《一撃離脱》をボーナス特技として選ぶことができる。

《頑健無比》

ひとかたならず頑丈である。

利益：全ての頑健セーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。同じ効果のサイバー化ボーナスと累積せず、高い方のみ有効となる。

《偽装の名人》

真贋を欺く業を心得ている。

利益：全ての〈偽造・カモフラージュ〉及び〈変装・演技〉判定に＋2のボーナスを得る。

《技能熟練》

何か1つの技能を選択すること。その技能の特別なコツを会得している。

利益：その技能の判定に＋3のボーナスを得る。

特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1つの新しい技能に適用される。

《キャリアウェポン習熟》

ミサイル、ロケット、キャノン、バルカン砲などを使って戦う方法を心得ている。キャラクター個人でなくメカに搭載する大がかりな兵器というか装置は「IV類」武器に分類される。キャリアウェポンの最大有効射程は1,000mに達し、火力も一撃必殺、絶大である。反面、誘導弾などは小回りがきかないために近距離への攻撃はできないこともあり、運用に注意を要する。

この特技は、撃つのがうまいというよりこの手のハードウェアの操作を覚えているということを意味し、簡単なメンテナンスもできる。

利益：IV種での攻撃ロールを通常通り行なうことができる。

通常：《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。

《器用な指先》

小さく繊細な物体を操作するのに熟練している。

利益：全ての〈スリ〉及び〈装置無力化〉判定に＋2のボーナスを得る。

《クリティカル強化》

1種類の武器を選ぶこと（《習熟》とことなりI類、II類ではなく、特定のタイプの武器を指定する。45Calカートレスなら、45Calカートレスのクリティカルを強化する）。その武器で手痛い一撃を与えるすべを心得ている。

前提条件：その武器の《習熟》、基本攻撃ボーナス＋8以上。

利益：選んだ武器を使うとき、クリティカル可能域は2倍となる。

特殊：《クリティカル強化》は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1種類の新しい武器に適用される。この効果はクリティカル可能域を拡げる他のいかなる効果とも累積しない。

《交渉人》

相手の態度を判断したり、揺り動かしたりするのがうまい。

利益：全ての〈交渉〉及び〈カウンセリング〉判定に＋2のボーナスを得る。

《高速装填》

1つの射撃武器を選択すること。選択した射撃武器の弾丸装填（交換）を通常よりも早く行なうことができる。

前提条件：武器の《習熟》（選択した武器について）

利益：選択した武器の装填に要する時間が、通常が全ラウンド・アクションならば標準アクションに、通常が標準アクションならば移動アクションに、通常が移動アクションであればフリー・アクションになる。

特殊：《高速装填》の特技は複数回修得することができる。効果は累積しない。1回修得する度に、1つの新しい射撃武器に適用される。

《CSマニューバー習熟》

CS（コンバットシェル）を使いこなし、戦闘行動をとる方法を心得ている。単に動かすだけなら〈CSマニューバー〉技能だが、戦闘装甲服として使いこなすためには《CSマニューバー習熟》特技が必要である。

利益：「機動回避」を含む戦闘時のルールを通常通り使うことができる。

通常：この特技を持っていない場合、CSで戦闘する際のさまざまなルールがいっさい使用できない。

特殊：ブロックバスターは自動的に全てのCSマニューバーに《習熟》している。改めて修得する必要はない。

簡単なメンテナンス、動力部の応急修理なども心得ているが、CSのhp回復はこの特技ではできない。

《持久力》

驚くべきスタミナを誇る。

利益：以下の判定及びセーヴに＋4のボーナスを得る。

非致傷ダメージに抵抗する際の〈水泳〉判定、疾走を続けるための【CON】判定、強行軍による非致傷ダメージを受けないための【CON】判定、息を止める際の【CON】

判定、飢えや乾きによる非致死ダメージを受けないための【CON】判定（DMG参照）、熱気や冷気環境から非致死ダメージを受けないための頑健セーヴ（DMG参照）、窒息によるダメージに抵抗するための頑健セーヴ（DMG参照）。また、君は疲労状態になることなしに、防具（オートプロテクターをのぞく）をつけたまま眠ることができる。

通常：この特技を持たないキャラクターが防具を付けたまま眠ったなら、翌日は自動的に疲労状態（疾走、突撃が不可、【STR】と【DEX】に－2のペナルティー）になる。

特殊：ブロックバスターは《持久力》を3レベル時にボーナス特技として獲得する。改めて修得する必要はない。

《疾走》

足が速い。

利益：疾走するとき、オートプロテクターをのぞく防具を付けていた場合、または防具をつけていないとき、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には移動速度の5倍で移動できる。重荷重では4倍で移動できる。疾走しているときにもACに【DEX】のボーナスが適用される。

通常：疾走するとき、オートプロテクターをのぞく防具を付けていた場合、または防具を付けていないとき、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には移動速度の4倍で移動できる。重荷重では3倍で移動できる。そして、疾走しているときにはACへの【DEX】のボーナスを失う。

《射撃強打》

君は大変な力を込めた射撃攻撃を行うことができる。

前提条件：【STR】13以上、【DEX】13以上

利益：自分のアクションにおいて、そのラウンドの単発射撃するための攻撃ロールを行う前に、すべての攻撃ロールから一定の数値を差し引き、それと同じ数値を全てのダメージ・ロールに加えることにして良い。この数値は君の基本攻撃ボーナスを超えてはならない。攻撃ロールへのペナルティとダメージ・ロールへのボーナスは、君の次のターンの直前まで持続する。

《遠射》

射撃武器を通常より長距離で命中させることができる。

前提条件：《射撃強打》

利益：君が射撃武器（I～IV類）を使用するとき、その射程距離は半分だけ増加する（1.5倍になる）。投擲武器（V類）を使用するとき、その射程は2倍になる。

《連射》

驚異的な速度で射撃攻撃を行うことができる。

前提条件：《射撃強打》

利益：射撃武器（I～IV類）で1ラウンドに1回の追加攻撃を得られる。攻撃はもっとも高い基本攻撃ボーナスで行うが、それぞれの攻撃に－2のペナルティを被る。この特技を用いる射撃攻撃は全ラウンド・アクションである。

《精密射撃》

射撃攻撃のタイミングを熟知し、安定した狙いをつけることに長けている。

前提条件：《射撃強打》

利益：近接戦闘に参加している敵に対して、通常受ける－4のペナルティを受けずに、射撃したり投擲したりできる。

《遮蔽物無効》

射撃攻撃で、完全ではない遮蔽や視認困難を無視する。

前提条件：《精密射撃》、【DEX】17以上、基本攻撃ボーナス9以上

利益：君の射撃攻撃は完全遮蔽未満の遮蔽によってもたらされる目標のACボーナス及び、一部の視認困難による失敗確率の影響を受けない。完全遮蔽、完全視認困難による効果は通常通りに適用される。

《ヘッドショット》

自分の身を効果的に守れない状況にある相手を攻撃する場合、頭部に命中させて1撃で即死させることができる。

前提条件：《遮蔽物無効》

利益：攻撃ロールの際にヘッドショットを宣言し、ACに【DEX】ボーナスを得られない状態にある相手を攻撃してhpの1/4以上のダメージを与えたとき、その相手は【頑健】セーヴを行い、失敗したら即死する。

通常：普通にダメージを与える。

特殊：相手の頭部が見えていないと行えない。頭部がない相手、あるいはメカニックに対してこの特技を使用することはできない。

《大勢射》

君は驚くべき回転攻撃で、射程内の複数の敵を攻撃できる。

前提条件：《回避》《射撃強打》《速射》《機動射撃》【DEX】13以上【INT】13以上基本攻撃ボーナス＋4以上

利益：全力攻撃アクションを行う際に、自分の通常の攻撃をあきらめ、その代わりに、一番高い基本攻撃ボーナスを用いて射程内にいるすべての敵に対して1回ずつ射撃攻撃を行うことができる。

《大勢射》の特技を使う際には他の特技や能力からもたらされるボーナスや追加の攻撃を失う。

特殊：攻撃回数分の弾丸を消費する。弾数よりも敵の数が多い場合は弾数までの敵にしか攻撃ができない。

《ジャムダウン》

1種類の武器を選ぶこと（《習熟》とことなりI類、II類ではなく、特定のタイプの武器を指定する。45Calカートレスなら、45Calカートレスのジャム発生域を狭める）。その武器を安全かつ適切に使うすべを心得ている。

前提条件：その武器の《習熟》、基本攻撃ボーナス＋6以上。

利益：選んだ武器を使うとき、ジャム発生域が－1される（2だったら1になる）。ただし0にはならない。0になるようならばそれは1となる。

特殊：《ジャムダウン》は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1種類の新しい武器に適用される。この効果はジャム発生域を広げる他のいかなる効果とも累積しない。

《柔軟な肉体》

非常に柔軟で、身のこなしがすぐれている。

利益：全ての〈脱出術〉及び〈平衡感覚〉判定に＋2のボーナスを得る。

《自力生存》

困難な環境、状況でも自分の面倒を見ることができる。

利益：全ての〈サバイバル〉及び〈緊急医療〉判定に＋2のボ

ーナスを得る。

《神速の反応》
常人より素早い反射神経を持っている。
利益：全ての反応セーヴに＋2のボーナスを得る。
特殊：同じ効果のサイバー化ボーナスと累積せず、高い方のみ有効となる。

《スローイング習熟》
「投擲」して戦う方法を心得ている。飛び道具を使っているが、射程はハンドガン並みである。戦闘では、手榴弾のような物を投げることから、ボウガンを撃ったり、ナイフを投射することまでをこの特技で処理する。射程は投げる物と、キャラクターの能力により変化するが、だいたい10〜50メートルまでとなる。投擲武器はV類に分類される。
利益：V種での攻撃ロールを通常通り行なうことができる。
通常：《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。
特殊：投げられた物が爆弾であれば爆発物ルールで処理し、矢や刃物であれば所定のダメージを算出する。
その他、格闘用武器や、花瓶、机なども状況が許せば、〈スローイング〉を行うことで相手にダメージを与えることができる。武器固有の火力またはENC相当のダメージが算出される。

《精査》
細かなところまでこだわるために、詳細なディテールや他の誤りを分析するのに長けている。
利益：全ての〈暗号・信号〉及び〈鑑定〉判定に＋2のボーナスを得る。

《第六感》
気配を察するのが得意である。
利益：全ての〈土地勘〉及び〈知覚〉判定に＋2のボーナスを得る。

《探偵》
情報を見つける勘所を心得ている。
利益：全ての〈ストリートワイズ〉及び〈捜索〉判定に＋2のボーナスを得る。

《追加hp》
常人より丈夫である。
利益：＋3ヒットポイントを得る。
特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積する。フルボーグはこの特技を取得しても効果はない（生身のうちに習得し、のちにフルボーグとなった場合、単に効果がない）。

《ドライブバイ》
バイクや自動車を運転しながら戦闘する訓練を受けている。
前提条件：〈ドライビング〉技能1ランク以上
利益：車上から射撃武器を使う際に被るペナルティが半減する。
特殊：ランドブラスターは《ドライブバイ》を最初から修得している。改めて修得する必要はない。

《ナイフワーク習熟》
近接戦闘手段のひとつでナイフを扱って戦う方法を心得ている。君はナイフ自体の火力より、立ち回りと戦闘テクニックで弱点を突くという戦い方を心得ている。ダメージはそれほどではないが、攻撃ロール修正値が高く設定されていて当てやすい。近接戦の名手になろうと思ったら、《マーシャルアーツ》か《ナイフワーク》のどちらかを取得すれば、まず充分である。
《マーシャルアーツ》専用の武器、《ナイフワーク》用の各種ナイフ、それより大がかりな近接戦闘用武器は合わせて「VI類」武器に分類される。
利益：「VI種」武器表にある種別が“ナイフワーク”である武器での攻撃ロールを通常通り行なうことができる。
通常：《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。

《鋼の意思》
常人より強い意志を持っている。
利益：全ての意志セーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。

《ハンドガン習熟》
ハンドガン及びサブマシンガンなどを使って戦う方法を心得ている。
片手で保持でき、最大有効射程50mまでの小火器は「I類」武器に分類し、同じ種類の武器として運用する。この種の銃器の取り扱いの基本を知っており、射撃したり、弾丸の装填したり、手入れの仕方、故障の際の対処を知っていて、簡単な改造などができる（少々の改造でルール上の変化は出ない）。手入れや修理といった局面を除けば、主に戦闘ルールで運用する。
利益：「I類」での攻撃ロールを通常通り行うことができ、全ラウンドアクションでジャムを解消できる。
通常：《習熟》なしでI類武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。《習熟》していない武器のジャムを解消できない。
特殊：バウンサーは自動的に全てのI類武器に《習熟》している。改めて修得する必要はない。

《近距離射撃》
射撃武器（I類）を使い、正確に狙いを定めた近距離射撃を行うことに長けている。
前提条件：《ハンドガン習熟》、基本攻撃ボーナス＋1
利益：距離30メートル以内にてI類の武器で行なう攻撃ロールとダメージロールの両方に＋1のボーナスを得る。
特殊：バウンサーは《近距離射撃》をボーナス特技として選択できる。

《機動射撃》
射撃武器（I類）を使った一撃離脱戦法に長けている。
前提条件：《近距離射撃》、【DEX】13以上、基本攻撃ボーナス＋3以上
利益：I類武器で攻撃アクションを行うときに、合計移動距離が自分の移動速度以内なら、攻撃の前と後の両方で移動できる。
特殊：バウンサーは《機動射撃》をボーナス特技として選ぶことができる。

《クイックドロー》

驚くべき早さでI類武器を抜くことができる。
前提条件：《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋1以上
利益：取り出せるようにしているI類武器を移動アクションではなく、フリー・アクションで抜いて、準備できる（標準アクションが残っていれば撃つことができる）。また、隠しておいた武器を移動アクションで抜くことができる。
通常：この特技を持たない場合、武器を抜くのは移動アクションもしくは（基本攻撃ボーナスが＋1以上であれば）移動に伴うフリー・アクションである。また、隠しておいた武器を抜くのは、この特技を持たない場合は標準アクションである。
特殊：バウンサーは《クイックドロー》をボーナス特技として選ぶことができる。

《武器熟練》
何か1つの武器を選ぶこと（《習熟》と異なりI類、II類ではなく、特定のタイプの武器を指定する。45Calカートレスなら、45Calカートレスに習熟している）。この特技のために「素手打撃」や「組みつき」を武器として選ぶこともできる。選んだ武器を使用することに熟練している。
前提条件：その武器の《習熟》基本攻撃ボーナス1以上。
利益：選んだ武器を使って行う全ての攻撃ロールに＋1ボーナスを加える。
特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1つの新しい武器に適用される。

《武器開眼》
何か1つの武器を選ぶこと。選ぶ武器はすでにその武器のために《武器熟練》を選択している武器でなくてはならない。この特技のために「素手打撃」や「組みつき」を武器として選ぶこともできる。その武器を使用する際、追加のダメージを与える。
前提条件：選択した武器への《習熟》《武器熟練》基本攻撃ボーナス4以上。
利益：選んだ武器を使って行う全てのダメージロールに＋2ボーナスを加える。
特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1つの新しい武器に適用される。

《上級武器熟練》
すでに《武器熟練》の対象として選択した何か1つの武器を選ぶこと。この特技のために「素手打撃」や「組みつき」を武器として選ぶこともできる。選んだ武器を使用することに熟練している。
前提条件：その武器の《習熟》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス8以上。
利益：選んだ武器を使って行う全ての攻撃ロールに＋1ボーナスを加える。このボーナスは《武器熟練》によるボーナスを含む、他のボーナスと累積する。
特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1つの新しい武器に適用される。

《上級武器開眼》
すでに《武器開眼》の対象として選択した何か1つの武器を選ぶこと。この特技のために「素手打撃」や「組みつき」を武器として選ぶこともできる。その武器を使用する際、追加のダメージを与える。
前提条件：選択した武器への《習熟》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス12以上。
利益：選んだ武器を使って行う全てのダメージロールに＋2ボーナスを加える。このボーナスは《武器開眼》を含む、他のボーナスと累積する。
特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。1回修得する度に、1つの新しい武器に適用される。

《武器の妙技》
【STR】と同じだけ【DEX】からも利益を得ることができるような武器を使うことに優れている。
前提条件：基本攻撃ボーナス1以上。
利益：VI類武器（素手か近接武器）を使う場合、攻撃ロールに【STR】能力修正値ではなく【DEX】能力修正値を使うことができる。

《ヘビーウェポン習熟》
機関銃や、単射で絶大な威力を発揮するアンチマテリアルライフル、ソリッドシューターなどを使う方法を心得ている。
個人が手持ちで使用する小火器のうち、もっとも「重く」、最大有効射程200mまでのものが「III類」武器に分類される。
利益：III種での攻撃ロールを通常通り行なうことができる。
通常：《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－6のペナルティを受ける。

《長距離射撃》
射撃武器（III類）を使い、正確に狙いを定めた近距離遠距離射撃を行うことに長けている。
前提条件：《ヘビーウェポン習熟》
利益：距離100～150メートル内にて射撃武器（III類）で行なう攻撃ロールとダメージロールに＋1ボーナスを得る。

《全弾発射》
君は使用しているIII類武器に装填されている弾丸を一気に撃ち放つことができる。命中判定は落ちるが、ダメージは高い。
前提条件：《長距離射撃》
利益：III類武器での攻撃ロールに－8のペナルティを受け、命中した場合クリティカル・ヒットを与える。
通常：1回の攻撃では決められた弾数しか使用できない。
特殊：2回以上の攻撃ができる弾丸が残っていない場合は使用できない。この特技を使用したらマガジンは空になる。

《マーシャルアーツ習熟》
素手あるいはブラスナックルなどをつけて戦う方法を心得ている。この特技を持たずに素手戦闘をした場合、ただの殴り合いとなる（非致死ダメージ）。この特技を持つ者は、単なる格闘戦でなく徒手殺人術をマスターしたことをあらわす。
利益：力自慢のキャラクターや強化されたサイボーグの有する破壊力は銃器を使うより大きいかも知れない。
特技取得時に、君は素手の時でも武装していると見なされる。
武装した敵を素手で攻撃するとき、その敵は君への機会攻撃を行うことができない。しかも君は特技を修得していれば素手攻撃してくる敵に機会攻撃を行うことができる。
選択することで、君はマーシャルアーツにより致死ダメージか非致死ダメージか、どちらか好きな方を与えることができる。

VI種での攻撃ロールを通常通り行なうことができる。

通常：この特技を持っていない場合、素手攻撃の際には武装していないと見なされ、非致死ダメージしか与えることができない。

《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに 4のペナルティを受ける。

《迎え撃ち》

君は素早く何度も、防御に隙のできた敵に機会攻撃を仕掛けることができる。

利益：通常行うことができる1回の機会攻撃に加えて【DEX】の修正値分に等しい回数の追加機会攻撃を行うことができる。ただし、機会攻撃を誘発することとなったアクションに対して行える機会攻撃は、1つの機会につき1回だけである。また、この特技を持っているなら、君は立ちすくみ状態の時も機会攻撃を行うことができる。

通常：この特技を持たないキャラクターは1ラウンドに1回の機会攻撃しか行うことはできず、立ちすくみ状態の時は機会攻撃を行えない。

《メレーコンバット習熟》

素手やナイフ以外の武器――たとえば刀剣類やチェーンソー、警棒、ワイヤー、それに戦車の装甲板も貫くパイルバンカーなどのVI類の武器表で種別が"メレーコンバット"である特殊格闘用武器をどれか1つ選ぶこと。その武器を使用して戦う方法を心得ている。

利益：選んだ武器での攻撃ロールを通常通り行なうことができる。

通常：《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。

特殊：この特技は複数回修得できる。1回修得する度に、1つの新しい武器が使えるようになる。

マイナーな戦闘技能だが、キャラクターを個性的にしたり、独自の戦術を編み出すのによい。この手の武器の火力は総じて高かったり、当てやすかったりする。しかし、使用できる局面が限られていたりするので注意が必要だ。

《鎧熟練：オートプロテクター》

君はオートプロテクターの扱いになれている。

利益：オートプロテクターの攻撃ロールおよび身体の動きに関わる判定ペナルティがなくなる。

通常：この技能がないと、オートプロテクターを身につけた場合に、攻撃ロール及び身体の動きに関わるすべての技能判定に－4のペナルティを被る。

このペナルティは防具による判定ペナルティに累積する。

特殊：ブロックバスターは《鎧習熟：オートプロテクター》を最初から修得している。改めて修得する必要はない。

《両手利き》

両手にひとつずつ武器を持って戦うことができる。第2の武器で毎ラウンド1回、追加攻撃を行うことができる。

前提条件：【DEX】15以上

利益：2つの武器で戦う際の攻撃ロールへのペナルティが減少する。利き手の武器へのペナルティは2、利き手でない手で使う武器へのペナルティは6軽減される。

通常：この特技を持たず両手にひとつずつ武器を持って戦う場合、利き手に 6、利き手でない手に 10のペナルティを受ける。

《二丁拳銃熟達》

両手にひとつずつ武器を持って戦うことに熟達している。

前提条件：【DEX】17以上、《両手きき》、基本攻撃ボーナス＋6以上

利益：両手にひとつずつ武器を持って戦う際の攻撃ロールへのペナルティがなくなる。

《ロングアーム習熟》

ライフルやショットガンといった「長物」を使って戦う方法を心得ている。

両手で保持する、最大有効射程100mまでの小火器はII類武器に分類し、同じルール下で運用する。

この種の銃器の取り扱いの基本を知っており、発射したり、弾丸を装填したり、手入れの仕方、故障の際の対処を知っていて、簡単な改造などができる（少々の改造でルール上の変化は出ない）。手入れや修理といった局面を除けば、主に戦闘ルールで運用する。

利益：II種での攻撃ロールを通常通り行なうことができ、全ラウンドアクションでジャムを解消できる。

通常：《習熟》なしで武器を使うキャラクターは攻撃ロールに 5のペナルティを受ける。

《遠距離射撃》

射撃武器（II類）を使い、正確に狙いを定めた近距離射撃を行うことに長けている。

前提条件：《ロングアーム習熟》、基本攻撃ボーナス＋1以上

利益：距離50～70メートル内にて射撃武器（II類）で行なう攻撃ロールとダメージロールに＋1のボーナスを得る。

《狙撃》

狙撃に適した武器（S＊）を使用して狙撃をする訓練を受けている。君は狙撃を全ラウンド・アクションとして宣言し、次のラウンドの君のターンが来たら銃撃できる。その間は、場所の移動を伴うアクションは一切とることができず、宣言のターン、銃撃のターンとも機会攻撃を誘発する。

前提条件：《遠距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋4

利益：この特技を使う場合は自分のターンの行動を行う前に宣言すること。S＊付きの武器は《狙撃》によって射程が10倍になる。《狙撃》の特技を使う際は他の特技や能力から持たらされるボーナスは得られない。（《狙撃》専用《遠距離射撃》のボーナスのみ得られる）。

狙撃の目標になったものはACに【DEX】ボーナスを足すことはできない。

《狙撃バースト》

狙撃の標的に対して、1回の攻撃で複数の弾丸を撃ち込むことで、命中率を上げる。

前提条件：《狙撃》、基本攻撃ボーナス＋6

利益：《狙撃》特技を使用する際にバースト射撃を行うことができる。

通常：《狙撃》は通常シングル射撃でしか行えない。

ハンターランクの要件

ハンターギルドは仕事の斡旋、各種手配のほか、ハンターの社会的立場の後ろ盾にもなってくれる点が重要だ。ハンターは、アウトローではない。それを証明するハンター・ライセンスのランクも、それにふさわしい条件がともなう。ハンターランクがアップすれば、ハイランカーのレクチャーなども受けられ、意識的にしろ無意識にしろ、ハンターとしての力は増す。

ランクDの条件

バウンサー：《鎧習熟》を含む、《～習熟》の特技を8つ以上習得している。
ランドブラスター：〈ドライビング〉の技能が7ランク以上である。
ブロックバスター：クラススキルのいずれかひとつの技能が7ランク以上である。
ネットライナー：能力値修正が【INT】のいずれかひとつの技能が7ランク以上である。
ハスラー：いずれかのひとつの技能が7ランク以上である。

ランクDの特典

(1)ユニオン訓練センターでの、上位ランカーによるレクチャー(7日間)
特技をひとつ得られる。
(2)社会的身分の上昇
PCの【CHA】が9以下なら+1増加する。
(3)人体強化I
サイバーパーツが【CON】×1.5まで入れられるようになる。

ランクCの条件

全クラス共通：能力値いずれかが18以上である。サイバー化によっても可。
バウンサー：ランク11以上の技能を2つある。
ランドブラスター：ランク11以上の技能が6つある。
ブロックバスター：ランク11以上の技能が4つある。
ネットライナー：ランク11以上の技能が2つある。
ハスラー：ランク11以上の技能が8つある。

ランクCの特典

(1)ユニオン訓練センターでの、上位ランカーによるレクチャー(10日間)
・特技をひとつ得られる。
・PCの【LUC】が+1増加し、【LUC】ポイントが上限まで回復。
(2)人体強化II
サイバーパーツが【CON】×2まで入れられるようになる。
(3)メモリアル・アイテム
豪華木製グリップのネーム入りコンバットナイフ。及び、ユニオンのシンボルマーク入りカスタムガン。H&C"ZOCOM23"(高品質)である。

ランクBの条件

全クラス共通：ランク15以上の技能が2つある。
バウンサー：【STR】を含む2つの能力値が16以上である。サイバー化によっても可。
ランドブラスター：【WIS】を含む2つの能力値が16以上である。サイバー化によっても可。
ブロックバスター：【DEX】を含む2つの能力値が16以上であるであること。サイバー化によっても可。
ネットライナー：【INT】を含む2つの能力値が16以上である。サイバー化によっても可。
ハスラー：いずれか3つの能力値が16以上である。サイバー化によっても可。

ランクBの特典

(1)ユニオン訓練所での上位ランカーによるハードトレーニング(15日間)
・特技をひとつ得られる。
・PCのいずれかの能力値が+1増加する。
(2)インストラクター資格
ユニオン訓練所や各地のCDAの訓練所でインストラクター(教官)をする資格及び推薦を得る。危険もなく元手もいらない仕事で、報酬は一週間で$1,000～3,000程度である。
(3)職人による武器、防具、メカニックの強化(30日間)
天才的なガンスミスやメカニックが、PC所持の高品質の武器のダメージを+1、または高品質の防具のACを+1する。もしくはメカニックのhp+10か、メカニック修正+1する。

ランクAの条件

全クラス共通：【DEX】【WIS】【CHA】のいずれかを含む3つの能力値が16以上である。サイバー化によっても可。
ランク19以上の技能が2つある。
ユニオンの審査(GMの裁量)。

ランクAの特典

(1)社会的身分の上昇
PCの【CHA】が15以下なら、+1ポイント上昇する。
(2)全世界のメガ=シティのフリーパスポート
あらゆる公共交通機関を無料で使用でき、よほどのことがない限り、検問で停められたり、積荷を調べられることはない。
(3)グランドマスター証
豪華エングレーブ(彫刻)入りの単分子ナイフ、及びプラチナの台座にダイヤモンドのちりばめられたジャック=イン/サイバーリンク端子×1
単分子ナイフの刃に彫刻を入れることは難しい技術で贋物を造ることはできない(ユニオンが秘匿している技術による)。この2つは最高のハンターであることを証明し、これを所持するものを"グランド・マスター"という。

ルールとしてのハンターランク認定のタイミング

ルールとして、ハンターランクの条件が満たされるタイミングは、PHB(もしくはd20モダン)における、レベルアップの標準的な手順をすべて完了したときである。レベルが上がり成長した能力値、ランクを上昇させた技能、取得した特技は、その時点でハンターランクの条件を満たす要件として採用できる。ただし、ハンターランクの上昇は、必須ではない。

第5章 各種判定

行為判定

プレイ中、キャラクターが取った行動の成否を判定する機会がある。戦闘時以外の成否判定を便宜的に「行為判定」と呼ぶ。MHd20は"d20システム"を採用しており、1d20を用いて行動の成否を判定する。MHd20では、それに加えて【LUC】ポイントを消費して【LUC】ロール（後述）を行うことによって成功度をあげることができる。

行為判定には**"技能判定""能力値判定""セーヴィング・スロー"**などがある。GMが難易度を決め、1d20の出目＋修正値が難易度以上を出せば、その行為は成功である。判定の結果は大きければ大きいほどよいということである。

なお、攻撃を行ったり、敵の攻撃に対処する判定は「戦闘」としてまとめてあり、これらの局面では別なルールを使用する。

特定の局面で行為判定を行えるかどうかは、常にGMが決める。プレイヤーは判定を行いたいと進言はできるが決定はGMが行う。PCの行為が成功するかどうかわからない場合や、成功（か失敗）したら面白いと思う場合は判定するのが望ましい。GMは自分がコントロールするNPCに対しても、同じように行為判定を適用するかしないかを決める。

技能判定

プレイ中はなんらかの技能を用いて判定を行うことが多い。結果が難易度以上であれば、行為は成功である。

難易度≦1d20＋技能修正値
（技能修正値＝技能ランク＋能力修正値＋その他の修正値）

技能修正値はキャラクターシートに記入された修正値をいう。"技能ランク＋関連能力値修正"である。基本はこれで判定を行うが、場合によって他の修正や条件が加わることがある。その場合は技能の解説に特記事項が記されている。また、技能判定を支援する特技も存在する。

多くの技能判定で注意払うべき点は「技能ランクを有していない者が判定できるかどうか」である。習得していない場合でもランク0として、関連能力修正値のみ加算して判定ができる場合がある（実質は能力値判定となる）。

技能を習得していないと判定できないものは、解説にその旨が明記されている。後者の場合、その局面で望まれる行動が実行できなかったり、他の技能か能力値判定で代用する必要がある。

なお、行為判定には自動成功、自動失敗はない。

難易度と状況

行為判定の中には特定の難易度に対して行われるものもある。難易度は、PCが置かれた状況や状態を考慮して、GMが設定したロールの目標となる数値である。

表5－1　難易度の例

状況	難易度	例
非常に簡単	±0	隠れていない大きなものに気づく
簡単	5	乗り物を片手運転する
普通	10	警備員がやって来るのを聞きつける
難しい	15	人のものをスリ取る
困難	20	大荒れの水面で泳ぐ
大変困難	25	機械的な装置に仕掛けをする
英雄的	30	敵意を持った相手を友好的にする
ほぼ不可能	35	完全に拘束された状態から抜け出す

難易度はGMが提示するが、その際に表5－1のような有利／不利について配慮し、GMは周囲の状況が影響する場合には難易度を上下させたり、判定をするPCだけが影響を受けている要素であれば、PCの技能判定値にボーナス／ペナルティーを与えること。以下にその指針を示す。

1. その作業のための完璧な道具を持っている、他のキャラクターの援護を受けられる（『援護』、次ページ参照）、または通常よりも格段に良好な条件下で作業を行なうなど、作業を行ないやすい条件がある場合、技能の使用者は＋2の状況ボーナスを得る。

2. 間に合わせの道具しかない状態で〈メカ整備・修理〉判定を行なったりといった、作業を行いにくい条件がある場合、技能の使用者は－2の状況ペナルティを受ける。

3. 機嫌がいい聴衆の前で〈芸能〉判定を行なったり、資料などがふんだんにある中で〈鑑定〉判定を行うなど、作業が簡単になる状況がある場合、難易度を2下げる。

4. 機嫌の悪い聴衆の前で〈芸能〉判定を行なったり、〈アクセス〉でほとんどまともな記録が残されていない事項についての情報を検索するなど、作業が難しくなる状況がある場合、難易度を2上げる。

特定の技能を使う能力に何らかの作用を及ぼすような状態は、技能修正値を変化させる。技能を成功させるのにどれだけうまくやらなければならないかに修正がつくような状況なら、その時は難易度が変わる。技能修正値にボーナスを与えるのと、判定の難易度を下げるのとは基本的に同じ結果になる。どちらも成功する可能性を高めるのである。しかし、この両者はそれぞれ異なった状況を表しており、時として、その違いが重要になることもある。

【LUC】ロール

プレイヤーは行為判定の際に、【LUC】ポイントを1点消費につき、1d6を振り足す"【LUC】ロール"で達成値を上げる手段がある。詳しくは後述の「【LUC】ロールの詳細」を参照。

対抗判定

状況により、他のキャラクターなどと「対抗判定」を行うことがある。

ある行動について、技能判定か能力値判定を行った場合、GMが対抗する判定だと判断したときには、両者の判定結果を比べ、大きい側が勝ちとなる。もし結果が同じなら、関連能力修正値が高い方が勝ちである。まったく同じなら、再度判定をやりなおす。

表5－2　対抗判定の例

作業	技能(対応能力値)	対抗技能(対応能力値)
他人をだます	〈変装・演技〉【CHA】	〈カウンセリング〉【WIS】
他人になりすます	〈変装・演技〉【CHA】	〈視認〉【WIS】
誰かから隠れる	〈隠れ身〉【DEX】	〈視認〉【WIS】
ごろつきを引き下がらせる	〈威圧〉【CHA】	特殊1
誰かの背後に忍び寄る	〈忍び足〉【DEX】	〈聞き耳〉【WIS】
財布をすり取る	〈スリ〉【DEX】	〈視認〉【WIS】

再挑戦

一般的には、行為判定に失敗しても状況がや変わらないなら再挑戦はでき、何度でも試し続けることもできる。しかし、中には失敗の結果を考慮に入れなければならない判定もある(難易度が上昇するなど)。

ある作業をやろうとして1度失敗してしまったなら、事実上2度とできない技能もある。大抵の技能判定では、キャラクターがある作業に1度成功してしまえば、さらに重ねて成功することは無意味である。

なお、再挑戦でのロールにおいて20の出目が出たとしても、GMは【LUC】プールに加算はしない。

ロールなし判定

行為判定は、落ち着いた状況で集中して行うことができれば、安定して成功が得られる。それを表現するのが、出目10、出目20のロールなし判定である。技能判定、能力値判定とも“出目 10”ルール、“出目 20”ルールとも言う。実際にはダイスを振らないため、ロールなし判定で行われる行為判定について、【LUC】ロールで達成値を上昇させることはできない。また、プレイヤーが“出目20”を利用しても、GMは【LUC】プールに加算はしない。

出目10：行為判定においてダイスを振らずに「10の出目を得る」ルール。差し迫った危険がなく、集中をさえぎる要素がない場合、キャラクターは「普通」の結果を得る。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に10の目が出たものとして結果を計算すること。

出目20：行為判定においてダイスを振らずに「20の出目を得る」ルール。その行動に失敗した場合にペナルティがない行為判定にのみ使用できる。危険な状況ではなく、時間が充分にあり、最良の結果を得るまで失敗しても繰り返し試みて成功したことを意味し、通常の20倍の時間がかかったと見なす。通常、1ラウンドかかる行動であれば、20倍の2分を費やしたことになる。技能判定のために1d20をロールする代わりに、20の目が出たものとして結果を計算すること。

行為判定の援護

2人以上のキャラクターが同じ技能を、同時に同じ目的で使用する場合、よい成果を得る方法がある。

個々に判定すべきケース：複数のキャラクターが同じ行動を試みて、おのおのが成功したり失敗したりするのはよくあることである。

たとえば、パーティー一行が坂のてっぺんにたどり着こうとすれば、各人が坂を登る(個別に〈登攀〉判定を行なう)とき。バウンサー1人が成功したかどうかとは別に、他のキャラクターたちも判定に成功する必要がある。キャラクター全員が技能判定を行なう。

援護：キャラクターは、他人の技能判定を助けるために、同じ種類の技能判定を行なって援護ができる。一人の援護を行なう者の判定結果が10以上なら、援護を受ける者は(“有利な状況”の場合と同様)、判定に+2の状況ボーナスを得られる。他人を援護する際、“出目10”は選択できない。

なお、援護が役に立たない場合も多いし、一度に一定人数のキャラクターしか援護できない場合もある。援護ができる人数は、その場の状況に応じてGMが決めること。

技能の相乗効果：キャラクターがある技能を持っていると、特定の状況下で別の技能を使用する際にボーナスを得られることがある。キャラクターがこの相乗ボーナスを得るためには、関連する技能が少なくとも 5ランク以上必要で、さらに 2つの技能が特定の状況下で互いに補い合えることにGMが同意しなければならない。条件が見合えば、キャラクターは技能判定に+2の相乗ボーナスを得る。特定の〈知識〉技能も、関連する技能を使用する際の助けとなる場合がある。関連するかどうかについてはGMが判断する。

未修得技能判定

一般的に、自分の持っていない技能(未修得技能)を使おうとした場合は、通常通り技能判定を行う。その技能のランクはないので、技能ランクは技能修正値に加えられない。しかし、その技能の対応能力値の修正など、その他の修正値は技能修正値に加えられる。

ただし、訓練を受けている場合にしか使えない技能も多い。未修得状態では使用できない技能は表の「未修得」の欄に「不可」と書かれている。

能力値判定

難易度≦1d20＋能力修正値

時には、どの技能もうまく当てはまらないような行動や、技能として設定されていない行動を試みる場合があるだろう。そんな場合は能力値判定を行う。能力値判定とは、1d20＋適切な能力修正値のロールである。実質上、未修得技能判定を行うのと同じである。GMは行動に適した能力値を設定して判定をさせる。

表5－3　能力値判定の例

作業	対応能力値
力任せに扉をうち破る	【STR】
針に糸を通す	【DEX】
息を止める	【CON】
迷路を通り抜ける	【INT】
以前に見たよそ者を見分ける	【WIS】
群衆の中で目立つ	【CHA】

【LUC】ロールの詳細

行為判定（技能判定、能力値判定）の際に、プレイヤーは【LUC】ロールによる振り足しができる。【LUC】ロールは、プレイヤーが望む行為判定の際に使用を宣言することができる。

- ・プレイヤーは、行為判定、戦闘での攻撃ロール、各種セーヴィング・スローの際に、【LUC】ポイントの消費点と合わせて【LUC】ロールを宣言し、GMの了解を得る。
- ・プレイヤーは、判定のd20を振って結果を見てから、【LUC】ロールすることを宣言してかまわない。
- ・【LUC】ポイントx点につきd6をx個（＝xd6）をロールし、その出目を1d20の判定結果に加算できる。
- ・【LUC】ロールをしたうえで、まだ結果値で不十分であると考えた場合、先に消費した【LUC】ポイント1点につき倍のポイントを消費して、もう1d6の"【LUC】ロール"を行ってもよい。
  たとえば、1d20＋"1d6【LUC】ロール"で難易度に達しなかった場合に、さらに【LUC】ロールを振り足すなら、すでに消費した1ポイントを倍にした、2の【LUC】ポイントをさらに消費して、1d6の【LUC】ロールを行い、出目を加える。この【LUC】ボーナスは累積する。

一回の判定で、最初の【LUC】ロールに一度に消費可能な【LUC】ポイント数は、キャラクター・レベルに応じて、1～3レベル：1点、4～7レベル：2点、8～11レベル：3点。以後4レベルごとに＋1点される（この制限は、振り足しの回数は制限しない）。

4～7レベルの場合、最初の【LUC】ロールでは【LUC】ポイントを2ポイントまで使えるため、1ポイントで1d6追加か、2ポイントで2d6を追加してよい。つまり、1～3レベルで2d6振り足したい場合、3点（最初1点、さらなる振り足し2点）かかるが、4～7レベルでは、最初から2d6で【LUC】ロールするなら【LUC】ポイントの消費は2点ですむ。

【LUC】ロールを利用すれば、結果に関わらず【LUC】ポイントは減少する。

【LUC】ポイントが0の場合は【LUC】ロールはできない。また、GMの許可がない場合は使えない（無理なことは無理である）。また、出目10のルール、出目20のルールを使う場合は使用できない。

【LUC】ロールでのボーナスは"【LUC】ボーナス"であり、特記事項がない限り、他の種類のボーナスと累積する。

> 【LUC】ロールは、ハンターがいかに「運も実力のうち」な生業であり、危険な状況に対して秀でた存在であるかを表現する。
>
> ただし、当然だがPCは【LUC】ロールをシステムとして認識しない。【LUC】はプレイヤーが利用するゲーム・ルールである。MHの世界に"【LUC】ロール"というシステムが存在するのではないし、ハンターが自分の運を数量として把握し、好きなときに消費するのではない。NPCはなおさらで、【LUC】能力値を持っていても通常は【LUC】ロールは行わない。
>
> ただし、ハンターと同等の力を持つ者、あるいは物語の重要なキーとなるキャラクターが【LUC】ロールのルールを利用するのは、GMの任意である。

エンカンブランス（ENC）

MHd20では、装備、アイテムに重さが設定されている。ENCがそれだ。この値は、キャラクターの【STR】能力値によって規定される運搬重量に関係する。キャラクターは、物品を運搬する段階として、"軽荷重""中荷重""重荷重"を、【STR】能力値とENC合計値を見て決定する。キャラクターの【STR】能力値との関係は次の通り。

軽荷重：ENC合計が【STR】まで。
中荷重：ENC合計が【STR】1倍より重く、2倍まで。
重荷重：ENC合計が【STR】2倍より重く、3倍まで。

ENCが、その値が中荷重、重荷重になると行動・判定にペナルティーをこうむる。

表5－4　荷重とペナルティー

荷重	【DEX】ボーナス上限	判定ペナルティ	－移動速度－30フィート	疾走	そのほか
中荷重	+3	−3	4MV	×4	
重荷重	+1	−6	2MV	×3	戦闘行動不能

MHd20において荷重によるペナルティーは、身体を動かしての判定が必要となった場合に、通常、戦闘中を問わず影響を被る。

重荷重を越える場合、それは持ちあげられていないか、持ち上げても、移動も戦闘もおこなうことはできない。

戦闘

MHd20での戦闘は、主に銃撃戦によって行われる。本書でプレイする際には、距離と遮蔽物を考慮した抽象的な戦闘の処理でかまわない。

戦闘の開始

バトル・グリッド

MHd20では、距離・遮蔽をおいての銃撃戦が戦闘の主体であるため、バトル・グリッドの使用は必須ではない。それよりは、戦場の遮蔽物や地形、敵味方の位置関係について、GMとプレイヤーで共通の認識を持って戦闘を進めるべきである。

タクティカルな戦闘を楽しむためにバトル・グリッドを使うには、PHB「第8章 戦闘」を参照。なお、バトル・グリッド上において、1インチのマス目はゲーム内の世界における5フィート（約1.5メートル）四方の場所を表している。MHd20では、この1マスを"1MV"と呼ぶ移動単位として説明する。

ラウンドとターン

戦闘は"ラウンド"という単位に分けて解決する。各ラウンドに、戦闘の参加者はそれぞれ何かを行なう機会"ターン"を得る。1ラウンドはゲーム内の世界における6秒にあたる。

イニシアチブ

最初のラウンドの前に、各プレイヤーは自分のキャラクターのイニシアチブ判定を行なう。GMはNPCについてイニシアチブ判定を行なう。

イニシアチブ判定は【DEX】の能力値判定（1d20＋【DEX】能力修正値）である。各キャラクターは、イニシアチブの結果の高い順に行動する。このときの判定の値は、その戦闘が

終わるまで、すべてのラウンドで使用される。
　キャラクターは、なにか1回アクションを行なうまでは、"立ちすくみ状態"(後述)である。

PCの敵のイニシアチブ:GMは敵側についてのイニシアチブを、全員ぶんまとめて1回だけ行なってもよい。この場合は毎ラウンド、各プレイヤーに1回ずつ、そしてGMに1回、ターンが回ってくることになる。しかしGMが望むなら、敵のグループごと、あるいはクリーチャー1体ごとにイニシアチブを振ってもかまわない。シナリオの鍵を握るクリーチャーは、個別にイニシアチブを振るのがよいだろう。

立ちすくみ状態:戦闘の開始時、君がまだ行動する機会を得ていない段階(具体的に言うなら、イニシアチブ順に従って、自分の最初のターンを迎える前)では、君は立ちすくみ状態にある。立ちすくみ状態では、君は【DEX】ボーナスを(もしあっても)ACに適用できない。立ちすくみ状態のキャラクターは機会攻撃を行なえない。

行動不能な場合:君がアクションを行なうことができない場合(たとえば麻痺状態や気絶状態になった場合)でも、君はその遭遇の間中、イニシアチブ値を保持している。

不意討ちラウンド

　戦闘の開始時や新たなラウンドの開始時に、GMはどのキャラクターが敵の存在に気付いているかを判断する。敵の存在に気付いていない者がいる場合、"不意討ちラウンド"が発生する。この場合、気づいている者だけでイニシアチブを決定し、戦闘を解決していく。
　気づいている者は攻撃可能な目標を攻撃できる。気づいていない者は移動アクション1回のみ可能で、AC－10のペナルティを受け、機動回避はできない。何らかのフリー・アクションや全ラウンド・アクションは(適切な理由があるか、GMの許可を得れば)行うことができる。気づいている者同士は通常通りに戦闘を解決する。
　不意討ちラウンドが終わった後で、まだイニシアチブを決定していない者がこれを決定し、通常ラウンドを処理する。

戦闘中のアクション

　毎ラウンド、君のPCのターンに、君は標準アクション1回と移動アクション1回を行なう(どちらが先でもかまわない)か、2回の移動アクションを行なうか、あるいは1回の全ラウンド・アクションを行なうことができる。
　また君は、君のGMが許可する範囲内で、他のさまざまなアクションに加えて、1回もしくは複数回のフリー・アクションを行なうことができる。

フリー・アクション

　ごくわずかな時間と労力しかかからない行動で、他の行動をしながらでもできるものである。アイテムを落とす、叫ぶ、話すなどが挙げられる。

攻撃

　戦闘の際にもっともよく行なわれる標準アクションは"攻撃"である。君は1ラウンドに、移動速度分の移動を行ない、1回の攻撃を行なうことができる(1回の移動アクションと1回の標準アクションである)。経験を積んだキャラクターであれば、複数回の攻撃を行なうことも可能だが、それは移動を行なわなかった場合に限られる(これは1回の全ラウンド・アクションである)。敵の機会攻撃範囲内で遠隔攻撃を行なう場合、その敵から機会攻撃を誘発する。

近接攻撃:隣接マスに敵がいて、VI類武器(近接武器)か、近接攻撃を行う手段を持っていれば、近接攻撃が可能である。

遠隔攻撃:近接攻撃以外の武器を使っていれば、射程内の敵に攻撃ができる。

攻撃ロール

　攻撃ロールにおいて、攻撃を命中させ敵にダメージを与えるには、ロールの結果が目標のAC以上でなければならない。

近接攻撃ロール:1d20＋基本攻撃ボーナス＋【STR】修正値
遠隔攻撃ロール:1d20＋基本攻撃ボーナス＋【DEX】修正値＋射程ペナルティ

　サイズ修正値、タイプ別修正や、状況によって修正がかかることがある。
【LUC】ロールで結果を上昇させてもよい。

攻撃ロールの自動失敗と自動成功:MHd20において、攻撃ロールでダイスの目が1(d20で1の目が出ること)であったなら、自動的に失敗する。銃器の場合、大抵ジャムが発生する。ダイスの目が20(d20で20の目が出ること)であったなら、自動的に命中するうえ、クリティカル・ヒットである。クリティカルとジャムの値は、武器のデータを参照。

AC(アーマー・クラス)

　キャラクターのACは、戦闘でそのキャラクターに命中を与えるためには、攻撃ロールの結果がこれ以上でなければならないという値である。

AC:10＋防具ボーナス＋【DEX】修正値

　MHd20での防具は、重ね着をできるものがある。その場合、防具の説明(第9章「武器・装備」参照)に述べられている。重ね着をした場合、ACは累積する。
　MHd20では、身につけている防具により、攻撃の種類に対してACに加算できるかどうかが異なる場合がある。防具の「対効果」にある「弾」は、武器の説明の「ダメージ種別」にある「弾」「斬撃」「刺突」「殴打」に対して有効である。だがその防具の「対効果」に記述がないダメージ種別の武器による攻撃に対しては、ACに加算されない。
　MHd20 のPCは人間であり、"中型サイズのクリーチャー"にあたる。そのためサイズによるACへの特別なボーナスやペナルティーはない。

【DEX】能力修正値:【DEX】が高いほど、攻撃をよける能力に優れている。【DEX】が低ければ、攻撃をよけるのが苦手だということだ。このためACには【DEX】修正値が適用される。防具は【DEX】ボーナスを制限する。そのため防具を着ていると、ACに君の【DEX】ボーナスの値を完全に適用することができないかもしれない(第9章「武器・

装備」の「防具」を参照)。

【DEX】ボーナスが(あっても)使えない場合もある。攻撃に反応できない状況では、【DEX】ボーナスをACに足すことはできない(もともと【DEX】ボーナスがないなら関係ないが)。

サイズ修正値:相手のサイズが大きければ大きいほど、攻撃を命中させるのは簡単になる。一方、小さければ小さいほど、命中させるのは困難になる。

その他の修正値:他にもさまざまな要素が君のACを修正する。

外皮ボーナス:外皮がACを向上させる。外皮は通常、鱗や毛皮や分厚い筋肉の層などによるもので、弾、斬撃、刺突、殴打といった物理的攻撃に効果がある。ただし通常の人間は外皮ボーナスを持たない。

回避ボーナス:ACボーナスの一部は、能動的に攻撃を避ける能力を表している。防御的戦闘によるACボーナスなどがそうである。これらのボーナスは"回避ボーナス"と呼ばれる。どんな状況であれ、【DEX】ボーナスが適用できなくなる状況では、回避ボーナスもまた適用できなくなる。他のほとんどのボーナスと違って、回避ボーナスはたがいに累積する。

接触攻撃:攻撃の中には防具が持つACを無視するものがある。防具を貫くことを目的とせず、目標に触れることで効果が発揮される攻撃手段による。こうした場合、攻撃側は接触攻撃ロールを行なう。接触攻撃の目標となった場合、君のACに防具ボーナス、外皮ボーナスは含まれない。これら以外のすべての修正値、たとえばサイズ修正値、【DEX】修正値などは通常どおりに適用される。

ダメージ

攻撃を命中させたらダメージをロールし、その値だけ目標の現在のヒット・ポイントを減らす。近接武器や投擲武器によるものの場合、ダメージ・ロールに【STR】修正値を足す。利き手でない手で武器を使っている場合、【STR】修正値の半分だけを加える(修正値がプラス=ボーナスの時のみ。マイナス=ペナルティの場合はそのまま)。1本の武器を両手で持って使う場合、【STR】修正値の1と1/2倍を加える(修正値がボーナスの時のみ)。

最低ダメージ:ダメージが1を下回った場合にも、命中打は最低1ポイントのダメージを与える(DRによる減点はこれさえも減点する)。

能力値ダメージ:ドラッグや特殊な状況は、一時的な能力値ダメージ(能力値の減少)を与えることがある。

非致傷ダメージ:ある種の攻撃、たとえば普通の人間が行なう素手打撃(パンチ、キック、頭突き)は非致傷ダメージを与える。多量の非致傷ダメージを受けることで気絶状態になることはあっても死亡状態にはならない。

非致傷ダメージを受けた場合は別に記録する。非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントと同じになったら、君はよろめき状態になってしまう。非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントを超えたら、君は気絶状態になる。

よろめき状態と気絶状態:受けた非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントとちょうど同じになったら、君はよろめき状態になる。君は弱り果て、あるいは疲れ切ってしまい、ラウンド毎に1回の標準アクションか1回の移動アクションしか取れなくなる。現在のヒット・ポイントが再び非致傷ダメージより大きくなれば、君はよろめき状態から回復する。受けた非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントより大きくなったら、君は気絶状態に陥る。気絶状態の間、君は無防備状態でもある。

非致傷ダメージの治癒:非致傷ダメージは、1時間ごとにキャラクター・レベル1につき1ポイントずつ回復する。

hp(ヒット・ポイント)

ヒット・ポイントは、キャラクターが気絶状態や瀕死状態に陥るまでにどれだけのダメージを受けられるのかを示す数値である。

一時的hp(ヒット・ポイント)

ドラッグなどの効果としてキャラクターに一時的hpが発生するものがある。キャラクターが一時的hpを得たなら、現在のhpをメモしておくこと。効果がきれて一時的hpが無くなったなら、キャラクターのhpはメモしておいた現在のhpの合計値まで低下する。その時点でキャラクターのhpがその値より低くなっていたならば、一時的hpはすでにすべて失われており、それ以上キャラクターの現在のhpが低下することはない。

失われた一時的hpは、本物のヒット・ポイントのように回復させることはできない。

【CON】の上昇と現在のhp:たとえ一時的にでも、キャラクターの【CON】が上昇したなら、hpは上昇する(有効ヒット・ポイント上昇として)。しかしこれは一時的hpとは異なるものだ。これによって増えたhpは、ドラッグなどによって回復させられるし、一時的hpのように本来のヒット・ポイントより先に失われるわけでもない。

機動回避

防御側のうち、機動回避が可能なキャラクターやメカは、ダメージを受けた際に1d20をロールし、20が出れば自動で回避、それ以外の目では、その目の分だけダメージを減点する。1が出た場合は失敗で、通常のダメージをこうむる。

機動回避は、それが可能な状態にあれば、そのラウンド中のすべての攻撃に対して有効であり、攻撃1回につき機動回避1回を試みることができる。攻撃者の攻撃ロールの結果が被弾者のAC以上となった時点で、被弾者はその攻撃に対し、機動回避を行うかどうか決めてもよい。むろん、使える状態でなければ機動回避はできない。

機動回避のロールには【LUC】ロールを適用することができる。ただし、【LUC】ロールの合計の結果が20になっても回避したことにはならず、単にその点数分のダメージが減点される。

機動回避が可能なメカとキャラクター:機動回避が可能かどうかは、メカニックのデータに示されている(第7章「メカニック」参照)。それらは遭遇ごとに、操縦者の【WIS】能力修正値だけの回数(最低1回)の機動回避を実行できる。

コンバットシェルはブースターなど機動回避を可能とする装備が稼動状態にあれば、機動回避が可能である。ブースターを1回起動した稼動時間内に、操縦者のブロックバスターのクラス・レベル数の回数だけ実行できる。

また、高度な機能を持つフルボーグは、その機能を持っていることがある(第6章「サイバー化」参照)。

DR(ダメージリダクション)

DRは、命中したダメージを減点する装甲のことである。さまざまな材質のものがあるが、どのようなものであってもDRを持つほどの物体は、重量があってメカニックくらいの出力がなければ移動もままならない。メカニックやオートプロテクターのデータを参照。

DRは、命中すれば最低でも1点のダメージを与えるルールの1点さえも減点する。

セーヴィング・スロー

特殊な攻撃、精神的衝撃、ドラッグ／毒を受けた場合、その効果を無効にしたり緩和するためにセーヴィング・スローを行なえることがある。セーヴィング・スローに成功するためには、ロールを行ない、結果が難易度以上になる必要がある。

頑健セーヴ：1d20＋基本セーヴ・ボーナス＋【CON】修正値
反応セーヴ：1d20＋基本セーヴ・ボーナス＋【DEX】修正値
意志セーヴ：1d20＋基本セーヴ・ボーナス＋【WIS】修正値

セーヴィング・スローの種類：セーヴィング・スローには、頑健、反応、意志の3種類がある。

頑健：このセーヴは物理的な責め苦や、生命力や身体の健康さに対する攻撃に耐える能力を表す。頑健セーヴィング・スローには【CON】修正値を適用する。毒、病気、麻痺、まぶしさ、G(加速度)などの効果に対しては、頑健セーヴが行なえる。

反応：このセーヴは、範囲攻撃をかわす能力を示す。反応セーヴィング・スローには【DEX】修正値を適用する。着火、制圧射撃、散弾などの攻撃や効果に対しては、反応セーヴが行なえる。

意志：このセーヴは、精神的な影響力に耐える能力を示す。意志セーヴィング・スローには【WIS】修正値を適用する。ドラッグやアルコールへの依存の抵抗、待機行動をいつまで我慢できるかなどの判定も意思セーブで行う。

セーヴの難易度：セーヴの難易度は、攻撃そのものによって決定される。

自動失敗と自動成功：セーヴィング・スローの際、ダイスの目が1(d20で出目が1)であったなら、自動的に失敗となる。ダイスの目が20(d20で出目が20)であったなら、自動的に成功となる。

【LUC】ロール

セーヴィング・スローをロールする際に、プレイヤーは【LUC】ロールの使用を宣言し、【LUC】ポイントを消費してd6を追加で振ることができる。

移動

キャラクターの移動速度はMV単位で記される。君は1回の移動アクションでこの距離を移動することができる。各ラウンド、君のターンにおいて、1回の標準アクションの前か後に1回の移動アクションを取ることができる。

または代わりに標準アクションを放棄して、1ラウンドに2回の移動アクションを取ることもでき、この場合は移動速度の2倍の距離を移動することができる。あるいはまた、疾走を行なうこともでき、この場合は移動速度の4倍の距離を移動することができるが、そのラウンド分のアクションを使い切る上、機会攻撃を誘発する。

MVステップ：君は他の種類の移動を一切行なわないラウンドであれば、1回のMVステップを行なうことができる。MVステップは決して機会攻撃を誘発しない。

どの方向にでも1マスだけ移動するか(同時に向きも変更可能)、必要であれば動かないで向きを変えてもよい。これによって相対する敵とのポジションを変更できる。

タイプVのメカニックは、MVステップでのマス目移動はできない。タイプVがMVステップで可能なことは「射撃方向を変えられるように設置された「銃砲座などの向きを変える」ことだけだ。操作者がいて、複数の銃砲座がある場合、それぞれが別個に向きを変えてよい。

MVステップは、バトル・グリッドを利用しない場合、オプションルールとして採用せずともよい。

射界について：基本的にキャラクターやメカはどの方向に向いていても攻撃が可能で、射界を気にする必要はない。ただし射界が設定されている武器は、移動しながら射界を決めなければならない(武器がどの方向に向いているかを決める)。その範囲外には攻撃できない。

完全に隠れる：攻撃しないで完全に身を隠し、自分の次の手番まで敵の攻撃を受けないようにする。敵の武器の攻撃を防ぎうる丈夫な遮蔽物がある場合のみ、このアクションが選択できる。

機会攻撃とMV範囲

戦闘中、君は(斜めを含めた)近接攻撃を行うことのできる範囲を機会攻撃範囲に収めている。これをMHd20では“MV範囲”とも呼称する。君のターンでない時にも、これは行なわれている。ライフルや機関銃など棒状の武器を鉄棒に見立てて殴打することも許される。君が素手の場合、通常はいずれのマス目もMV範囲に収めないため、機会攻撃を行なうことはできない。

機会攻撃の範囲内にあるマス目にいるときに特定のアクションを行なった敵は、君から機会攻撃を誘発する。この攻撃は、アクションを消費せずに行なうことのできる1回の近接攻撃である。

君は1ラウンドに1回しか機会攻撃を行なうことができない。機会攻撃は、望まないなら行なわなくてもかまわない。

機会攻撃を誘発するアクションには、MV範囲からの移動(ただし後述のとおり例外はある)、MV範囲での、遠隔武器による攻撃、手に持っている武器の交換／装填、アイテムの使用／出し入れ、1アクションかかる技能を使用する、1ラウンドかかる技能を使用する、等がある。

君が移動によって、敵が機会攻撃範囲に収めているマス目から出るときには、君はその敵からの機会攻撃を誘発する。例外は以下のとおり：

- 君が「撤退」(全ラウンド・アクション)を行なうなら、君が最初にいたマス目から移動して出るときには、敵は機会攻撃を行なうことはできない。しかしながら、もし君がさらに別の、機会攻撃範囲内にあるマス目に侵入したならば、そのマス目から移動して出るときには、敵は機会攻撃を行なうことができる。

- 君がそのラウンド、1MVしか動かなかったなら(MVステップ)、敵は君の移動に対して機会攻撃を行なうことはできない。

死亡、瀕死状態、治癒

君のhpは、満身創痍状態になったり、気絶状態に陥ったり、死亡状態になるまでに、どれだけのダメージを受け止められるかを表している。

1以上のhp：少なくとも1ポイントのhpを持っている限り、君は完全に問題なく機能する。

0hp：ヒット・ポイントが0hpにまで減少したなら、君は満身創痍状態となる。君は各ラウンド、1回の移動アクションか1回の標準アクションしか行なうことができず、アクションを1回終えた後で1ダメージを受ける。

−1〜−9hp：hpが−1〜−9の範囲にまで減少したなら、君は気絶状態になる。なおかつ瀕死状態になって、毎ラウンドに1hpを失う。毎ラウンド、このhpを失う前に、10%の確率で容態安定状態となる。容態安定状態ではあるが、気絶状態のままである。君は1時間ごとに10%の確率で意識を回復するが、意識を回復しなかった場合には、逆に1hpを失う。

−10hp：君のhpが−10以下にまで減少したなら、君は死亡状態となる。

治癒

〈緊急医療〉判定（難易度15）に成功するか、なにかしらの手段によってhpを1ポイント以上治癒できれば、瀕死状態のキャラクターがhpを失っていくのを止めることができる。治癒によってキャラクターのhpが1以上まで回復すれば、そのキャラクターは再び通常通りに行動できるようになる。

全ラウンド・アクション

君のPCが全ラウンド・アクションを行なうにはまるまる1ターンが必要である。そのため標準アクションや移動アクションと組み合わせることはできないが、全ラウンド・アクション自体がいくばくかの距離の移動を含んでいない限り、1回のMVステップと組み合わせることができる。

全力攻撃

基本攻撃ボーナスが高かったり、2つの武器で戦っていたり、その他何らかの理由（特技やアイテムなど）があって、1ラウンドあたりの攻撃回数が2回以上である場合、追加攻撃を行なうためには全力攻撃アクションを使わなくてはならない。各攻撃の目標を前もって決定しておく必要はない。先に行なった攻撃の結果を見てから、次の攻撃の目標を決めればよい。

全力攻撃中に行なえる移動は1回のMVステップだけである。ステップは攻撃の前、後、あるいは攻撃と攻撃の間のいずれかで行なえる。

基本攻撃ボーナスの値によって複数回攻撃が可能となっている場合には、攻撃を、ボーナスの高い順に行なわなくてはならない。2つの武器を使用している場合には、どちらの武器で先に打撃してもかまわない。

とどめを刺す

MHd20においては、1回の全ラウンド・アクションで、MV範囲にいる無防備状態の敵に"とどめを刺す"ことができる。この攻撃は自動的に命中する。

VI類武器による場合、自動的にクリティカル・ヒットとなり、対象はこのダメージを耐えることができても、頑健セーブ（難易度は10＋受けたダメージ）に成功しないと死亡する。銃撃を行う武器によるとどめの場合、単に死亡する。（その武器の着弾による効果があるなら、通常と同様に処理すること）

疾走

1回の全ラウンド・アクションとして疾走を行なえる（この場合、さらにMVステップを行なうことはできない）。疾走するなら、通常の移動速度の4倍（重装鎧を着ているなら3倍）までの距離を直線状に移動することができる。

【CON】の値と同じラウンド数までは問題なく疾走することができるが、その後も疾走を続けたいなら、【CON】能力値判定（難易度10）に成功しなくてはならない。疾走し続ける限り、毎ラウンド判定を行なわねばならず、難易度は判定に成功するごとに1ずつ上昇していく。この判定に失敗したなら、疾走をやめなければならない。限界まで疾走したキャラクターは、1分間（10ラウンド）休憩をとらなければ、再び疾走することはできない。休憩している間、キャラクターは通常の移動アクションより速く移動することはできない。移動する先を見ることができない場合にも疾走は行なえない。

撤退

近接戦闘からの撤退は1回の全ラウンド・アクションである。撤退する場合、君は自らの移動速度の2倍までの距離を移動できる。君が移動を開始したマス目は、君が見ることのできるいかなる敵からも機会攻撃範囲に収められていないものとみなされる。そのため、君がそのマス目から移動して出る際には、可視状態の敵は君に対して機会攻撃を得ない。君は盲目状態にある場合、戦闘からの撤退を行なえない。君は撤退を行なうのと同じラウンドにはMVステップを行なうことができない。

撤退の過程において、君が機会攻撃範囲にあるマス目（君が移動を開始したマス目以外のもの）から移動して出たならば、敵は通常通りに機会攻撃を得る。

アクションの名称は"撤退"であるが、君がこれによって完全に戦闘から逃れ去ることができるわけではない。

行動の制限と撤退：君が各ラウンドに1回の標準アクションだけしか行なえないような制限を受けていた場合（減速状態にあったり不意討ちラウンド中の場合など）には、1回の標準アクションとして撤退を行なうことができる。この場合、君は最大で自らの移動速度分の移動を行なえる（移動速度の2倍ではない）。

戦闘の手順

一定の手順の繰り返しで戦闘を解決する。時間単位「ラウンド」を繰り返し、各キャラクターが自分の順番の「ターン」に行動をしていく。

1.イニシアチブ決定：その場の全員が敵の存在に気づいていれば、各々イニシアチブを決める（気づいていない場合については「不意打ちラウンド」を参照）。
1d20をロールし、それに【DEX】修正値を加えた結果がイニシアチブである。このイニシアチブの順に行動を行う。基本的に戦闘終了までイニシアチブの順番が変更されることはない。

2.各キャラクター行動：キャラクターは自分のターン（手番）に、さまざまな行動を行うことができる。もっともよく使うのは「標準アクション」1回＋「移動アクション」1回

だろう（どちらが先でもよい）。1回移動して1回攻撃する。その他、攻撃せずに2回移動したり、移動せず「全ラウンド・アクション」という行動を取る。時間がかからない「フリー・アクション」は手番の中でアクション回数に数えずに行うことができる。アクション回数は状況や特殊ルールで増減することがある。

3.ラウンド移行：すべてのキャラクターがアクションを行ったなら、1ラウンドが終了。次のラウンドに移行し、イニシアチブの高い者から順に行動する。戦闘が終了するまでこれを繰り返す。

表5－5　戦闘中のアクション

標準アクション

アクション	機会攻撃[1]
攻撃(近接)	無
攻撃(遠隔)	有
攻撃(素手)	有
援護	有／無[2]
隠しておいた武器を1つ抜く	無
ドラッグを1本飲むか、1つ塗る	有
瀕死状態の仲間を容態安定化させる（第3章「技能」の〈緊急医療〉を参照）	有
待機(標準アクションを作動させる)	無
防御専念	無
変則的能力を使用する	無
1アクションかかる技能を使用する	ふつうは有
超常能力を使用する	無

移動アクション

アクション	機会攻撃[1]
移動	有
武器を1つ抜く[4]	無
武器の再装填をおこなう	有
扉を開ける／閉める	無
停止しているメカに乗る／降りる	無
重い物体を1つ動かす	有
アイテムを1つ拾う	有
武器を1つ収める	有
伏せ状態から立ち上がる	有
しまってあるアイテムを1つ取り出す	有

全ラウンド・アクション

アクション	機会攻撃[1]
全力攻撃	無
ジャムの解消	有
とどめの一撃	有
消火する	無
疾走	有
1ラウンドかかる技能を使用する	ふつうは有
撤退[5]	無

フリー・アクション

アクション	機会攻撃[1]
アイテムを1つ落とす	無
床に伏せる	無
話す	無

アクションではない行動

行動	機会攻撃[1]
行動遅延	無
MVステップ	無

1……アクションの種類に関わらず、通常、君が敵の機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して離れたなら、敵から機会攻撃を誘発する。この欄の内容は、それに附随する移動ではなく、そのアクション自体が機会攻撃を誘発するのかどうかを示している。

2……君が、通常であれば機会攻撃を誘発するような行動を行なっている誰かに対して援護を行なったなら、援護するという君の行動もまた機会攻撃を誘発する。

3……クリーチャーが物体を手に持っていたり、運搬していたり、着用している場合は機会攻撃を誘発する。そうでない場合は誘発しない。

4……基本攻撃ボーナスが＋1以上であるなら、君はこれらのアクションの1つを通常の移動と組み合わせられる。1回の移動アクションで移動と同時に行なえる。

5……君がそのラウンドに1回のアクションしか行なえないように制限されているならば、標準アクションとして行なうことができる。

一般の攻撃処理

1.攻撃側の目標決定

攻撃側は使用武器射程内の目標を指定する。武器や攻撃手段、特技によっては一度に複数の目標、一定範囲内の目標すべてを攻撃できることがある。

2.攻撃側の攻撃ロール

目標のAC≦1d20＋その武器を使う際の攻撃ボーナス＋各種修正値

通常の攻撃方法（射撃のバースト、オート含む）では、攻撃側が防御側のAC値以上なら攻撃は成功である。キャラクターの基本攻撃力を基本値として、使用する武器の攻撃力、その他の修正を合算した値を、キャラクターシートに記入しておくと、戦闘処理が軽くなる。

V類、VI類武器では、距離修正は存在しない。「攻撃ロール」とは言うが、ダメージが出るとは限らないので、命中したかどうかを決める判定となるため「命中した」と表現することもある。

出目が、武器の「クリティカル値」であれば数値にかかわらず成功であり、「ジャム値」であれば数値にかかわらず失敗となる。

「制圧」や《狙撃》など特殊な攻撃方法を選択した場合、別な処理を行う。

3.攻撃側のダメージ算出

武器によって決められているダメージを算出する。ペナルティーなどにより減点されても、命中打は最低1点のダメージは与える。

4.被弾側の処理

目標のhpを減少させる。メカは命中部位が設定されているので、部位を決定してからhpの処理を行う。

機動回避が可能であれば、実行してよい。DRがあれば、その部位についてはダメージが減点される。

キャラクターの場合は－10hpに到達すると死亡、メカの場合はhp0で破壊される。

戦闘中の状況修正

攻撃ロール時の各種修正

目標の状態により、攻撃側の命中に修正が加わる。

表5－6　攻撃ロールへの修正値

攻撃側が	近接	遠隔
目がくらんだ　状態	－1	－1
からみつかれた状態	－2[1]	－2[1]
不可視状態	＋2[2]	＋2[2]
高い場所にいる	＋1	±0
伏せ状態	－4	－3
怯え状態または恐れ状態	－2	－2
狭い場所に無理矢理入り込んでいる	－4	－4

1……からみつかれた状態のキャラクターは【DEX】に－4のペナルティを被る。これも攻撃ロールに作用しうる。
2……防御側はACへの【DEX】ボーナスを失う。目標が盲目状態の場合にはこのボーナスは適用されない。
3……I類武器は（転倒でなく）伏せ状態でもペナルティなしで使用できる。

ACへの各種修正

戦闘中、攻撃を受ける側も、状況によってACへの修正を受ける。

表5－7　ACへの修正値

防御側が	近接	遠隔
遮蔽の後ろにいる	＋4	＋4
盲目状態 －2[1]	－2[1]	－2[1]
視認困難であるか不可視状態	視認困難の項を参照	
朦朧状態	－2[1]	－2[1]
からみつかれた状態	±0[2]	±0[2]
立ちすくみ状態（不意討ちされた、〈平衡感覚〉使用中、登攀中など）	±0[1]	±0[1]
組みつき状態（しかし攻撃側はそうでない）	±0[1]	±0[1,3]
無防備状態（麻痺状態、睡眠状態、縛られている状態など）	－4[4]	±0[4]
膝をついているか座っている	－2	＋2
押さえ込まれた状態	－4[4]	±0[4]
伏せ状態	－4	＋4
狭い場所に無理矢理入り込んでいる	－4	－4
朦朧状態	－2[1]	－2[1]

1……防御側はACへの【DEX】ボーナスを失う。
2……からみつかれた状態のキャラクターは【DEX】に－4のペナルティを被る。
3……君が組みつき状態の者のうち誰を打撃したのかをロールしてランダムに決定する。
　その防御側はACへの【DEX】ボーナスを失う。
4……防御側の【DEX】は0（修正値－5）として扱う。

その他修正

　手持ち武器であれば、さらに武器のサイトやサイト系サイバーパーツで有利なボーナスを得ることがある。メカの場合も武器に取り付けられたセンサー、サイバーリンク射撃のボーナスが加わることがある。

　一方で、敵がジャミング機器を動作させていたりすれば、ペナルティーやダイスの振り直しなどの障害を被る。

視認困難

　遮蔽以外で攻撃を防ぐ方法には、敵に自分がいる場所をとらえられにくくする、というものがある。視認困難には、物理的に攻撃を阻む物は何もないが、何かによって攻撃側の狙いが狂わせられるようなすべての状況が含まれる。防御側が視認困難だと、攻撃側が一旦攻撃を成功させても、実際には防御側に当たらない可能性が出てくる。

　視認困難を提供する代表的なものとしては、霧、煙、薄暗い範囲、暗闇、丈の高い草、木の葉、目標の位置を特定するのが難しくなるような妨害装置などがある。

　隣接する目標に対して近接攻撃を行なう場合、目標の接敵面が、視認困難を与えるような効果（煙の雲など）の中に完全に入っていたならば、目標は視認困難を得る。君と隣接していない目標に対して近接攻撃を行なう場合（間合いの長い武器を使用する場合など）には、遠隔攻撃に関する視認困難のルールを用いて遮蔽の有無を判断する。

視認困難失敗確率：防御側が視認困難だと、攻撃側が一旦攻撃を成功させても、20％の確率で視認困難により防御側に当たらない。攻撃側が攻撃を命中させたなら、防御側は打撃を受けるのを避けるために、失敗確率の％ロールを行なわねばならない（ゲームの処理を速めたいなら2つのロールを同時に行なうと良い）。視認困難の状況が複数重なる場合、累積はしない。

視認困難と〈隠れ身〉判定：君は視認困難を利用して〈隠れ身〉判定を行なうことができる。視認困難がない場合、通常君は〈隠れ身〉判定を行なうために遮蔽を必要とする。

完全視認困難：君と目標の間に効果線が通っているが、君が目標を視線にとらえていない場合（たとえば目標が完全な暗闇の中にいたり不可視状態であったり、あるいは君が盲目状態の場合）、目標は君に対して完全視認困難を持っていると見なされる。君は完全視認困難を持つ相手を攻撃することができないが、目標が占めていると見当をつけたマス目を攻撃することはできる。完全視認困難を持つ敵が占めるマス目に対して行なわれた攻撃は成功しても、50％の失敗確率がある（通常の視認困難なら20％）。

　君は完全視認困難を持つ敵に対しては、たとえその敵が占めているマス目を1つまたは複数知っていたとしても、機会攻撃を行なうことができない。

視認困難の無視：視認困難は常に有効というわけではない。たとえば、薄暗い範囲や暗闇は、暗視を持つ敵に対しては視認困難を提供しない。ナイトビジョンを装備したキャラクターであれば、光源が同じでも通常より遠くまではっきりと見ることができる。

　不可視状態は完全視認困難を与えるが、視覚を持つ敵は〈視認〉判定を行なって不可視状態のクリーチャーのいる位置を知ることができる。不可視状態のキャラクターは〈隠れ身〉判定に、移動しているなら＋20、移動していないなら＋40のボーナスを得る（敵は君を見ることができないが、その他の視覚的な情報から君のいる位置を推測することができるかもしれないのだ）。

視認困難を段階分けする：遮蔽の場合と同様、視認困難の度合いは通常、上記で示した以上に細かくわける必要がない。しかしながらGMは、特定の状況がより重度の、あるいはより軽度の視認困難を提供するというルールにすることもできる。この場合、それに応じて失敗確率を調整する。たとえば、薄い霧は10％の失敗確率を与え、ほぼ完全な暗闇は40％の失敗確率を与える（そして〈隠れ身〉判定に＋10の状況ボーナスを与える）といった

具合である。

特殊な攻撃

組みつき

“組みつき”とは、素手で組み打ちせめぎあうことを指す。実行するには手間がかかるが、時には敵を殺すのでなく、押さえ込みたい場合もあるだろう。また、そもそも他に方法がない場合もある。一方、怪物にとっては、“組みつき”とは鋭い牙の生えた口でキャラクターに噛みついて身動きできなくさせたり、キャラクターを捕らえ、押さえつけて、爪で引き裂いたりすることを意味する。

組みつき判定

組みつきの最中には、繰り返し、組みつき判定と組みつき判定で対抗判定を行なうことになる。これを組みつき対抗判定という。組みつき判定は近接攻撃ロールに似ている。組みつき判定での攻撃ボーナスは、

基本攻撃ボーナス＋【STR】修正値

である。

組みつきに入る

組みつきに入るには、まず目標をつかみ、そして捕らえる必要がある。組みつきに入るためには、近接攻撃ロールに成功せねばならない。1ラウンドに複数回攻撃ができるキャラクターは、複数回組みつきに入ろうと試みることができる(試みるたびに基本攻撃ボーナスが下がることに注意)。

手順1：機会攻撃：組みつこうとしている目標から機会攻撃を誘発する。防御側の機会攻撃でダメージを受けたら、組みつきに失敗する。成功したら手順2へと進む。

手順2：つかむ：目標をつかむには、近接接触攻撃に成功すること。これに失敗すれば、組みつきは失敗する。成功したなら、手順3へと進む。

手順3：捕らえる：1回のフリー・アクションとして、対抗組みつき判定を行なう。君が勝ったなら、君と目標は双方とも組みつき状態となり、君は素手打撃と同じだけのダメージを目標に与える。君が敗れたなら、組みつきに入る試みは失敗する。目標が君よりも2段階以上サイズ分類が大きい場合には、君の相手を捕らえる試みは自動的に失敗する。対抗判定が引き分けの場合、組みつき判定修正値の高い方が勝利する。それも同点な場合、再びロールして勝負をやり直す。

手順4：組みつきの継続：以降のラウンドも組みつきを継続するためには、目標の接敵面内(距離0m)に移動して入らねばならない(この移動はアクションを要さず、君のこのラウンドにおける移動の勘定には入らない)。この移動は、普通通り、君を機会攻撃範囲に収めている敵からの機会攻撃を誘発するが、組みついた目標からの機会攻撃は誘発しない。

目標の接敵面内に移動できないなら、君は組みつきを維持することができず、即座に相手を解放せねばならない。再び組みつくためには、手順1からやり直す。

組みつきの結果

組みつき状態にある間、君は他の敵を攻撃したり自らの身を守る能力に制限を受ける。

機会攻撃範囲なし：組みつき状態にある間、君はいずれのマス目も機会攻撃範囲に収めない。

【DEX】ボーナスなし：君は、君が組みついている敵以外に対して、ACへの【DEX】ボーナスを失う(君が組みついている相手に対しては失わない)。

移動なし：組みつき状態にある間、君は通常のように移動することができない。しかしながら君は対抗組みつき判定に勝利することにより、組みつき状態で移動することができる(後述の項を参照)。

組みつき状態でできること

君が組みつき状態にあるなら(誰が組みつきを開始したかに関わらず)、以下のうち好きなアクションを行なうことができる。これらのアクションのいくつかは1回の攻撃と置き換えられる(1回の標準アクションや1回の移動アクションではなく)。君が基本攻撃ボーナスによって複数回攻撃を行なえるなら、君はそれらのアクションの1つを君の各回の攻撃の代わりに行なうことができるが、試みるたびに基本攻撃ボーナスは下がっていくことに注意。

敵を攻撃する：素手打撃、肉体武器、軽い武器のいずれかを用い、君が組みついている相手のクリーチャーを攻撃することができる。君はこれらの攻撃に－4のペナルティを受ける。君は組みつき状態では2つの武器を使って攻撃することはできない。たとえ両方の武器が軽い武器であってもこれは不可能である。

相手にダメージを与える：組みつき状態において、君は敵に対し素手打撃と同等のダメージを与えることができる。1回の攻撃の代わりに1回の対抗組みつき判定を行なうこと。君が勝ったなら、君の通常の素手打撃と同じだけ(攻撃者が中型なら1d3ポイント、これに【STR】修正値が乗る)の非致傷ダメージを与える。非致傷ダメージでなく致傷ダメージを与えようとする場合、組みつき判定に－4のペナルティを受ける。

軽い武器を1つ抜く：君は1回の組みつき判定に成功することにより、軽い武器1つを移動アクションとして抜くことができる。

組みつきから脱出する：1回攻撃を行なう代わりに1回対抗組みつき判定を行ない勝利することによって、組みつきから脱出できる。君は望むなら組みつき判定の代わりに〈脱出術〉判定を用いてもよいが、この場合には1回の標準アクションを要する。2体以上の相手が君と共に組みつき状態にあるなら、君の組みつき判定の結果が、相手の組みつき判定の結果のうち、どれよりも高くなければならない(相手は、もし脱出を阻止したくなければ、しなくてもよい)。脱出したなら、君は君の敵(たち)に隣接する任意の場所に移動してこのアクションを終える。

移動：君は対抗組みつき判定に勝利することにより、君の移動速度の半分の距離を(君と組みつきを行なっている すべての者を引きずって)移動することができる。これには1標準アクションを要する。組みつき状態で移動するためには、君の組みつき判定の結果が、相手の組みつき判定の結果のうち、どれよりも高くなければならない。

注：押さえ込んだ相手を移動させる場合には、組みつき判定に＋4のボーナスを得るが、これは君と相手の2体以外に組みつきに参加しているものがいない場合に限られる。

敵を押さえ込む：1回の対抗組みつき判定に勝利すること

により、1ラウンドの間、相手を押さえ込んで動けない状態にすることができる（この行為は1回の攻撃と置き換えられる）。

他人が押さえ込まれているのを解く：君が、君の仲間を押さえ込んでいる敵と組みつき状態にあるなら、1回の攻撃の代わりに1回の対抗組みつき判定を行なうことができる。君が勝利したなら、君の仲間をその敵に捕らえられている状態から解放する。その仲間はまだ組みつき状態にあるが、もはや押さえ込まれた状態ではなくなる。

両手で武器を使う

利き手でない手で2つ目の武器を振るうなら、その武器で1ラウンドにつき1回の追加攻撃を行なうことができる。これは大変難しい戦い方であり、通常の攻撃、つまり利き手での攻撃に−6のペナルティを受け、利き手でない手での攻撃に−10のペナルティを受ける。君はこのペナルティを以下の2つの方法で軽減することができる：

●《両手利き》(VI類武器)、《二丁拳銃》(I類武器) の特技は、利き手のペナルティを2、利き手でない手のペナルティを6軽減する。

表5−8：両手利きのペナルティ

条件	利き手	利き手でない方の手
通常のペナルティ	−6	−10
《両手利き》の特技	−4	−4
《二丁拳銃》の特技	−4	−4

投擲武器：両方の手で1つずつ武器を投擲する場合にも、同様のルールが適用される。

イニシアチブ変更アクション

ここに挙げるのは、イニシアチブ順における位置を変更することによって、戦闘中に行動するタイミングを変更する方法である。

行動遅延

行動遅延を選択することにより、とりあえず何のアクションも行なわず、自分の好きな段階のイニシアチブで行動できる。行動遅延を行なうなら、自発的に自分のイニシアチブの結果を下げる。これは残りの戦闘の間ずっと適用される。これより後、同じラウンドに、新しく決めた、より低いイニシアチブ・カウントが来たなら、その段階で通常どおりに行動できる。君はこの新たなイニシアチブの値をあらかじめ宣言しておいてもいいし、ただ単にそのラウンド、好きなタイミングが来るまで待っていて、行動を行ない、その段階で自分の新たなイニシアチブ・カウントの値を訂正してもかまわない。

行動遅延は仲間や敵が何をするのかを見てから行動を決めたい場合に便利である。君は代償としてイニシアチブの値を下げる。成りゆきを見守るために費やした時間は取り返しがつかないのだ。しかしながら君は、誰か他の人のアクションを中断させて割り込むことはできない（それには待機したアクションを用いる）。

行動遅延とイニシアチブの推移：君のイニシアチブ・カウントは、遅延していたアクションを取ったときのカウントに変更される。しかしもし、遅延していたアクションを行なわないままに、次にアクションを行なう機会がきてしまったならば、遅延アクションは行なわなかったことになる（もちろん、もう1度同じ遅延アクションを取ることはできるが）。遅延していたアクションをラウンドが変わった後、自分の本来のターンが来る前の時点で行なったなら、君のイニシアチブは新たにその時点の値に上昇するが、もはやそのラウンドはアクションを行なうことができない。

待機

待機アクションは、何らかのアクションを準備しておき、自分のターンが終わってから、次の自分のターンが始まるまでの間のどこかで行なうというものである。待機は、機会攻撃を誘発しない標準アクションである。

アクションを待機させる：待機できるのは1回の標準アクション、1回の移動アクション、1回のフリー・アクションのいずれかである。これを行なう場合、自分が行なうアクションと、それを行なう条件をトリガーとして指定する。たとえば君は、近くにあるドアから入ってきたものに対して銃撃での攻撃をすると宣言することができる。その後、君の次のアクションまでの間であればいつでも、指定した状況への対応として待機しておいたアクションを行なうことができる。このアクションは、トリガーとなったアクションより先に行なわれる。トリガーとなったアクションが他のクリーチャーの行動の一部であった場合、君はそのキャラクターの行動に割り込む。君が待機しておいたアクションを終えた後、割込みをかけられたキャラクターがまだ残りのアクションを行なう能力を持っていたなら、そのアクションを再開する。

残りの戦闘の間、君のイニシアチブ結果は待機しておいたアクションを行なったときのカウントとなり、君が待機していたアクションの実行のトリガーとなったアクションを行なったキャラクターの直前に行動するようになる。

君は待機しておいたアクションの一部としてMVステップを行なうことができるが、それは君がそのラウンド、それ以外に実際の距離を移動しない場合に限られる。つまり、もし君が開いているドアの前まで移動し、なんでもいいから近くによってきたものに対して剣を振るという待機を行なったなら、待機しておいたアクションとともにMVステップを行なうことはできない（君はもうそのラウンドに移動しているからだ）。

待機アクションのトリガーにならない目標の行動：待機アクションを実行するトリガーにおいて、以下のような相手の行動／状況に設定しても意味を成さない。

- 目標はすでに撃つ体勢となっていて、トリガーを絞るのみ。
- 目標はサイバーリンクで武器を操作し、思考でのキックのみで銃撃できる。
- PCが、視界及びその他の手段でも目標を補足していない。
- ネットにアクセスしている目標が、ネットに対して行う操作行動。

GMは、プレイヤーがこのようなトリガーを指定するのはとどめるべきではあるが、起きてしまった場合は、相手の行動が実行そのものでなく影響が発生してから、PCが気づいたとして行動できる、とするべきである。相手の行動の前に割り込んでの行動とはならない。

待機アクションの“待ち合い”：敵味方ともが、互いに相手の行動をトリガーとして待機を始めた場合、GMは適当と考えるラウンドを経過させた時点で、新たなラウンドの頭に、両者に意志セーヴを行わせ、結果が低い方はそのラウンドで回ってくる自らのターンで、待機アクションに指定している行動を、トリガーの条件が満たされなくても実行してしまうことにしてもよい。

待機によるイニシアチブの推移：君のイニシアチブ・カウントは、待機していたアクションを取ったときのカウントに変更される。しかしもし、待機していたアクションを行なわないままに、次にアクションを行なう機会がきてしまったならば、待機アクションは行なわなかったことになる（もう1度同じ待機アクションを取ることはできる）。待機していたアクションを、ラウンドが変わった後、自分の本来のターンが来る前の時点で行なったなら、君のイニシアチブは新たにその時点の値に上昇するが、もはやそのラウンドはアクションを行なうことができない。



戦闘のスポットルール

メカと近接戦闘

メカには、通常の近接武器ではダメージを与えられない。対物効果が○になっている武器は効果がある。

本書で紹介されるメカは近接戦闘を仕掛けることはできないが、マニュピレーターを持つコンバットシェル（アクトポッドは含まない）は例外で、メカにもキャラクターにも近接戦闘を仕掛けることができる。また、VI類の武器を使用中であれば、機会攻撃も可能である。

通常の射撃の種類

銃器で攻撃をする場合、攻撃側は選択が可能であれば、どの射撃方法で撃つのかを、攻撃直前に決める。ここで説明する方式はいずれも標準アクションで行う遠隔攻撃であり、機会攻撃を誘発する。切り替えが可能な状態で、射撃方法を切り替えるのはフリー・アクションである。

発射方式S：シングルショット、またはセミオートである。この方式ではただ1発か数発を発射している。基本的な射撃方法だ。

発射方式B：バースト射撃。トリガーを引くと数発の弾丸が自動発射され、命中率を向上させる。バーストで撃った場合、攻撃ロールのダイスは2回まで振ることができ、好きな方だけを採用する（つまり命中するのは一発である）。

発射方式Ax：オート射撃。トリガーを引いている間、弾丸が連続発射される。発射方式の後ろにある数値が1ラウンド中の発射回数である。A4とあれば、1回の標準アクションによるこ攻撃の際に、4回の攻撃ロールを必ず行う。オート射で同じ目標を狙う場合、攻撃ロールへの修正が1射ごとに－2ペナルティーがつく。

射界内で違う目標を狙う場合、攻撃ロールに、異目標1ごとに　3、1射追加ごとに－2の修正が付く。

被弾した側は命中した回数だけ、（可能な回数の範囲で）機動回避や、可能であればDRによる減点などを試みることができる。

制圧射撃と散弾

武器チャートの火力の欄に、「反S」と表記のある武器が「セーヴ系攻撃」を実行できる。ショットガンの他、制圧射撃を選択できるマシンガンなどは斜線で区切って「反S」表記がある。自分の手番に“制圧射撃”を選択することで実行でき、ショットガンは散弾を装填していれば自動的にセーヴ系攻撃になる。銃撃の対象は反応セーヴを行う。

制圧射撃は、特に専門技能などは必要としない（武器に習熟していない場合の攻撃ロールへのペナルティーは被る）。だが、制圧射撃の間は、移動はできない。

制圧射撃と散弾は「セーヴ系攻撃」というひとつのルールで統括されている。ショットガンは目標とその周辺への範囲攻撃を行う。マシンガンは攻撃範囲へ弾幕を張って敵の行動を制限し、あわよくばダメージを与えようとする攻撃手段である。攻撃を受ける　反応セーヴが必要なのは、敵味方区別なく範囲内にいる全員であることが多い。

制圧射撃は、その打ち込むエリアを視認できていなければならない。視認できないエリアに銃撃した場合、その直線上に対して、散弾であっても反応セーヴでなく通常の銃撃として処理する。

制圧と散弾の処理

攻撃側は、通常の銃撃と同様に攻撃ロールを行う。制圧射撃の効果範囲内にいる防御側は、攻撃ロールの値を難易度として、反応セーヴを行う。

反応セーヴに成功：ダメージは受けない。移動アクションを失う。
反応セーヴに失敗：ダメージを受け、標準アクションを失う。

どの程度のダメージが出るかは各武器の解説に記されている。防御側は機動回避などの行動選択は可能であるが、行動の制限は受ける。タイプMではないメカニックには、本書に紹介されているセーヴ武器は、制圧射撃の効果を発揮しない（ダメージは通常の銃撃として扱う）。制圧射撃下でできる行動などについては、上記の状況に応じ、GMはPCに適切な判断と処理方法を提示すること。

爆発物とその他セーヴ武器

制圧射撃や散弾による攻撃とルール上では同じに処理する武器がある。実際にはダメージの与え方は違うのだが、いずれかのセーヴィング・スローを防御側に強いるという点では同じである。これらを「セーヴ系武器」と呼ぶ。たとえば、火力欄に「頑S」とあったら、防御側は頑強セーヴを行わなければならない。音響や電撃による武器、一定範囲にセーヴを強いる爆弾やロケット弾、射線内すべての者にセーブを強いる火炎放射器などもある。セーヴ判定の方法と効果も制圧と同様である。

メカは頑健セーヴを強いられる攻撃は無視する。が、反応セーヴを要求する攻撃を無視する特殊な装甲などを備えていることがある。サイボーグの中には、セーヴ系武器の効果を無視する装備を持つ者がいる。

MHd20でのクリティカルとジャム

各武器にはクリティカル値とジャム値が設定されている。

クリティカル：MHd20において、攻撃ロールで武器に設定されたクリティカル値が出た場合、その攻撃はクリティカル・ヒットで自動命中する。無機物に対してもクリティカルが発生する。

クリティカル・ヒットは、一つは“クリティカル”に記された係数（“×2”など）の回数だけダメージ・ロールを行い、合計ダメージを算出する（回数には、命中した攻撃ロールのダメージ算出を含める。×2であれば、攻撃ロールをした命中で1回、クリティカル・ヒットで1回の、計2回のダメージ算出を行い、合計する。最初の攻撃ロールのダメージを係数で乗算（掛け算）するのではない）。

もう一つは、単にダメージ・ロールの結果に、武器のデータに記されたダメージ・ボーナスが加算されるものである。

それぞれは、各武器のデータに表記されている。

ジャム：攻撃ロールでジャム値が出た場合、それは武器にジャムが発生したことを意味する（VI類武器はジャムは起こさない）。その射撃での銃弾は発射されず（自動失敗）、オート射撃はその時点で停止する。ジャムを起こした武器は、ジャムが解消されなければ再び発砲することはできない。ジャムの解消は、その武器の関する特技を持っている場合、通常は1回の全ラウンド・アクションである。

発射回数について

各射撃方式で何ラウンド撃てるかを表している。マガジン内の実装弾数ではない。たとえば15／7／4ならシングル(S)で15ラウンド、バースト(B)で7ラウンド、オート(B)で4ラウンドである。違う撃ち方をする場合、目安としてBはSの倍、AはBの倍の弾数を使う。

投擲武器の使用

V類の投擲武器は、射程内であればペナルティーは被らない。攻撃ロールは常に、

基本攻撃ボーナス＋【STR】能力修正値

であり、ジャム値が出ない限り、射程内の狙いめがけて投擲できる。目標にACがあれば命中するかどうかの判定だが、手榴弾のような効果の武器は、場所へ投擲すればよい。効果はそれぞれの武器の解説を参照。ジャムが起きた場合、投擲は行われない。結果についても、武器の解説を参照してGMが何が起きたか決めること（取り落したり、手元での暴発など）。

武器の効果について

各武器について、対人／対物欄に○、△、×、◎の4種の記号がある。それぞれ（サイボーグを含む）人間やメカにどういった戦果が期待できるかの分類である。

○：効果あり。通常通りに処理を行う。
△：命中しても、メカには1射あたり1ダメージしか与えない。クリティカルの場合には1×係数分のダメージとなる。
×：まったく効果がない、撃ってはならない、当たらない。
◎：効果絶大。目標はDRがまったく得られない。ACは通常通り。

遠隔武器において距離修正に数字が記されていない場合、この距離ではその武器は無効である。

多くの射撃武器は実体弾だが、中にはレーザーなど光学兵器もある。レーザー兵器はファイバニウムなど専用の対策をしていない相手には絶大な効果を発揮する。メカであっても耐レーザー装甲を施していないのであれば、ダメージはそのまま受ける（効果が◎になる）。これに対し、キャラクターが装備する防具はレーザー対策がなされているものが多い。



メカニック・アクション

メカニックの操縦

メカニックの操縦は移動アクションである。自らメカニックの操縦を放棄し、運命を死神の手にゆだねるのでない限り、操縦者は必ず毎ラウンド移動アクションを消費しなければならない。

戦闘中でなく、また特に障害物のない地形（舗装された道路を走る場合など）で、かつ適切な操縦技能を1ランク以上習得していれば、操縦に判定は必要ない。悪路や障害物の多い地形で戦闘したり、アクロバティックな操縦をするためには、適切な技能判定が必要になる。

メカニックの操縦判定には、メカニック修正が加算される。

メカニックに複数の移動方法がある場合、1ラウンドに1回、移動の開始時と移動の終了時のどちらかで移動方法を切り替えることができる。移動の途中では切り替えられない。待機行動や機会攻撃の結果、移動中にその移動方法が使えなくなった場合、メカニックは制御不能状態になり、その時点で移動を終えなければならない。

飛行中のメカニックは、着陸してからでなければ移動方法を変更できない。

操縦技能

「操縦判定」ではメカニックが移動する場所（地上、水上、水中、空中のいずれか）によって、判定する技能が異なる。「操縦判定」を指示されたなら、下表を参照して適切な技能による判定を行うこと。なお、コンバットシェルは移動方法に関わらず〈CSマニューバ〉の技能で操縦できる。

表5－9　操縦技能とメカニック

技能	メカニックの例
〈ドライビング〉	バイク、バギー、ホバー、インセクターなど
〈ナビゲート〉	船舶、潜水艦、宇宙船、空中戦艦など
〈パイロット〉	ヘリコプター、航空機、地面効果翼機、宇宙往還機など
〈CSマニューバー〉	コンバットシェル、HCSなど

操縦の再挑戦

戦闘中、操縦判定に失敗した場合、メカニックは操縦不能の危機に陥る。操縦者は運命を甘受するか、もう一度移動アクションを消費して再挑戦ができる。再挑戦のペナルティはなく、可能ならば条件を緩和（片手運転を諦めて両手で操作する、障害物を回避する代わりにメカニックを停止させる、など）してもよい。再挑戦に失敗したり、既に行動が残っていないなどの理由で再挑戦できなかった（しなかった）場合、メカニックは制御不能状態になる。

操縦判定の省略

失敗する可能性のない（出目1でも成功する）操縦判定は省略してよい。失敗する可能性のない操縦判定では、【LUC】プールにカウントされない。

メカニックの移動速度

メカニックの移動速度は、0からメカニックの最大MVの間で任意に決定することができる。特に宣言がない場合、最後に宣言された移動速度で（または、発進時に特に移動速度を宣言しなかった場合は、最大の移動速度で）移動しているものとする。移動速度の変更は、メカニックの操縦と同時に宣言する。メカニックは、そのラウンドは宣言した移動速度の範囲内でしか移動できない。

特に断りのない限り、すべてのメカニックは1回の操縦で最大の移動速度に達することができ、また最大の移動速度から1回の操縦で移動速度0まで減速することができる。

停止状態

自動車で言えばエンジンを切った状態を「停止状態」とする。停止状態のメカニックは、メカニック修正が元の値に関わらず－5となる。クラッシュしたメカニックは自動的に停止状態になる。当然のことながら、停止状態のメカニックが制御不能に陥ることはない。

移動速度0と停止の違い

移動速度0のメカニックは、「見かけ上動いていない」というだけで、プラントやドライブは起動している状態である。ゆえに、メカニック修正は変更されず、また機動回避なども通常通り可能である。

メカニックの操縦者

通常、メカニックを操縦するのは操縦席に座っているパイロットだが、稀にそうではないことがある（映画のワンシーンで、助手席から手を伸ばしてハンドルを操作するのを見たことのある人もいるだろう）。あるメカニックの操縦に関して、最終的な決定権を持つキャラクターをメカニックの「操縦者」と呼ぶ。

あるメカニックを複数のキャラクターが操縦可能な場合、以下の順で操縦者を選び出す。

●操縦優先順位

1位：サイバーリンクしているキャラクター
2位：物理的な操縦コンソール（21世紀のメカニックにおけるハンドルやブレーキ、操縦桿など）に直接触れているキャラクター
3位：無線操縦ユニットを介して遠隔操縦しているキャラクター
4位：自動操縦AI

もし、同順位のキャラクターが複数いた場合、通常はメカニックのオーナーが最優先される。オーナーが居なければ、オーナーが登録し許可したキャラクターが優先されるが、決めていない場合はダイスを振るなどしてランダムに決定すること。なお、ハンターの常識としては、チーム内のランドブラスター→ブロックバスター→ネットライナー→ハスラー→バウンサー→それ以外（依頼人などの同行者がもしいれば）の順で登録しておくのがセオリーである。GMは、特にそのような宣言がなされていなくても、この順番で優先権を得ることにしてもよい。アーミーなどでは、指揮官から階級順に厳密に優先権が設定されているのが普通である。メカニックはアクセスファイバーの情報からこれらの優先順位を自動的に読み取る。

操縦者は、他のキャラクターにコントロールを委譲することができる。これはフリー・アクションである。例えば、サイバーリンク中のランドブラスターは、無線操縦ユニットにアクセスしているネットライナーに操縦を任せることができる。

メカニックは、原則として1ラウンドに1回しか操縦できない。ある操縦者の操縦下にある限り、優先順位で同じかより下位にいる操縦者の命令は受け付けない。より上位のキャ

ラクターから割り込まれた場合、そのターン既に操縦されていれば、割り込んだ方が操縦者になる（同じターンに新たな命令を行うことはできない）。まだ操縦されていないターンならば、即座に操縦者となり、操縦することができる。

操縦者が意識不明に陥るなどして操縦できない場合、メカニックは自動的に操縦者以外からの命令を受け入れる状態になる。これは、サイバーリンク中に意識を失うなどのアクシデントに対応するための安全措置である。ラウンドの終了時までに誰もメカニックを操作しなかった場合、メカニックは制御不能状態になる。この時、自動操縦AIが組み込まれたメカニック（航空機などには標準で搭載されている）であれば、ラウンドの終了時に自動的にAIが操縦者となり、安全にメカニックを停止させようと試みる（シティ内であれば、走行中に突然急停止するのではなく、ハザードランプを出してからゆっくり停止する、可能ならば駐車エリアに止めようとするなどする）。必要ならば、AIの技能修正値（通常は5）を用いて判定を行うこと。

制御不能状態

制御不能状態とは、メカニックがスピンしたり、失速するなどして姿勢を維持できなくなった状態を言う。「制御不能」とは言っても、即座にクラッシュしたり地面とキスしたりする訳ではなく、多少の猶予はある。制御不能に陥ってから、次のラウンドの終了時までに制御を取り戻せなかった場合、そのメカニックはクラッシュする。

クラッシュした場合、メカニックおよび乗員は制御不能に陥る前の最後の移動速度によって下表の通りダイスを振り、出た目の合計に等しいダメージを受ける。なお、飛行中のメカニックの場合、最後の高度をダメージに加えなければならない。

乗員は難易度20の反応セーヴに成功すれば、このダメージを半減できる。

クラッシュしたメカニックは自動的に「停止状態」になる。

表5－10　クラッシュダメージ表

移動速度	ダメージ
20未満	1d10
20～39	2d10
40～59	3d10
60～79	4d10
80～99	5d10
100以上	6d10

制御不能からの立て直し／脱出

メカニックの本体hp、プラントhp、ドライブhpがそれぞれ1以上残っている場合、制御不能状態の立て直しを試みることができる。これは1回の全ラウンド・アクションを消費し、難易度25の操縦判定が必要である。立て直しに成功した場合、MVの半分までの移動速度を選び、移動を行ってよい。

立て直しも緊急停止もできない、あるいはあきらめる場合、操縦者と乗員はそのメカニックから脱出するか、耐ショック体勢をとることができる。脱出する際は射出シートなどの脱出用装備を使用する（フリー・アクション）か、もしくは乗降ルールに従って行動を消費する必要がある。射出シートを使用せずに緊急脱出した場合、クラッシュ時と同じダメージを受けるが、反応セーヴの難易度が15になる。

脱出できない、あるいはクラッシュ後にもメカニック内部に留まりたい場合、移動アクションを消費して耐ショック体勢をとることができる。この場合もクラッシュのダメージを受けるが、反応セーヴの難易度が18になる。

メカニックへの乗降

メカニックの操縦席に乗り込んだり、降りたりするには下記のアクションが必要になる（メカニックの発進や停止には、別途、操縦者が移動アクションを消費して操縦する必要がある）。メカニックを操縦する必要がなく、自動車の後部シートや貨物スペースなどに飛び乗るだけで良いならば、標準アクションで飛び乗ることができる。

表5－11　メカニック乗降時間

1標準アクション
バイク（ホバイク、モノバイクを含む）
バギー
ホバー（ホバータンクは含まない）
ワゴン
トラック

全ラウンド・アクション
シェルキャリア
ホバータンク
装甲車
ガンドッグ
インセクター
重コンバットシェル
ヘリ

2回の全ラウンド・アクション
コンバットシェル
可変型コンバットシェル（いずれの形態でも）
戦車

そのメカニックの操縦技能で難易度20の判定に成功すれば、乗降にかかる時間を下記の通り減らすことができる。

・標準アクション → フリー・アクション
・全ラウンド・アクション →標準アクション
・2回の全ラウンド・アクション → 1回の全ラウンド・アクション

移動中のメカニックに飛び乗る

移動中のメカニックに飛び乗るには、その移動速度を難易度とした〈平衡感覚〉判定に成功しなければならない。この判定に出目1で失敗した場合、メカニックから「突撃」されたかのようにダメージを受ける。

サイバーリンク・システム

サイバーリンクは、メカニックの操縦や火器の発射などを、脳に直結されたインターフェイスを通じて直接操作するシステムである。これはジャック－イン技術の応用といわれており、サイバーリンク、ジャック－インは共通のシステムで、使用するインターフェイスによりその効能が変わるということになる。同じく最低1カ所の端子を取り付けることでその権利が得られ、次のような恩恵を受けられる。

1.操縦系にサイバーリンクすることで、機動回避（戦闘ルール参照）が可能になるメカニックがある（戦車など一部のメカニックは、サイバーリンク中でも機動回避不可である）。

2.搭載兵器やアクセサリーにリンクすることにより、リンク

しているものすべてを同じアクションで射撃／使用できる（最大で端子の数まで）。

サイバーリンクの接続、および切断は標準アクションである。もし、外部からの衝撃（メカニックへのダメージでサイバーリンク・システムが破壊される）や誰かにプラグを引っこ抜かれるなどの理由で強制的にジャック＝アウトさせられた場合、難易度15の頑健セーヴを行い、失敗した場合1d6＋2ラウンドの朦朧状態、成功しても1ラウンドの朦朧状態となる。

リンクする対象はフリー・アクションで切り替えることができる。「操縦システム」はそれだけで1つのリンク対象として数える。

サイバーリンク中のキャラクター

サイバーリンク中のキャラクターは、ほとんど視界をふさがれた状態になる。サイバーリンク中のキャラクターが自分の肉体を使って何かを行う場合、各ラウンドに1標準アクションしかできず、視界のペナルティとは別に、すべての判定に－4のペナルティを受ける。

メカニックに対する攻撃

メカニックからの攻撃、およびメカニックへの攻撃も、通常の戦闘ルールに従って処理する。ただし、以下の2つのルールが加わる。

・細部命中箇所の決定
・装甲DRの適用

メカニックのAC

メカニックのACは、メカニック修正と、装甲種別による装甲ボーナスで決定される。メカニック修正はすべての攻撃に対して有効だが、装甲ボーナスは装甲が有効なダメージ種別の攻撃にしか適用されない。

メカニックへのダメージ

メカニックは対物効果が「×」の武器からはダメージを受けない。また非致傷ダメージは一切無効である。

細部命中箇所の決定

メカニックに対する攻撃が命中したら、その都度「細部命中表」で1d10を振り、どの部位に命中したか、装甲DRが有効であるか否かを決める。この判定はダメージロールの前に、攻撃側が行う。武器のダメージは命中した部位に与えられる。

細部命中表で「装甲効果」が「○」の場合、後述する装甲DRが有効になる（ただし、武器のダメージタイプによっては装甲が効かない場合もある）。

装甲効果が「×」の場合、一切装甲DRの恩恵はなく、また対物「△」の武器でも通常のダメージを与えることができる。

命中箇所別の効果

兵装・貨物：装甲を除く、搭載兵器（専用固定兵装を含む）やアクセサリー、貨物の中からダイスを振るなどしてランダムに1つを選び、それに命中する。この時、ENC10以下の消耗品は同じ種類のものをまとめて1つのアイテムとして扱う。アイテムを選ぶとき、既に破壊されたアイテムは除外する。

格納されているメカニックはそれ全体で1つのアイテムに数え、格納されているメカニックに命中した場合はさらに細部命中表を振ってどこに当たったかを決める（これにより、複数の装甲DRが有効になる場合もある）。

兵装以外の各部位のhpがマイナスになった場合、－9までは応急修理可能なので記録する。－10以下になった場合、その部位は完全に破壊され、二度と修理できない。完全に破壊された部位や、ダメージを受ける対象のない部位に命中した場合、細部命中表を振り直す。

乗員：乗り込んでいるキャラクターに命中する（格納されたメカニックの乗員は数えない）。ランダムに1名を選び、ダメージを適用する。

本体：メカニックの本体に命中する。ダメージは本体のhpを減少させる。本体のhpが0以下になった場合、メカニックはMVが0になり、制御不能状態になる。また、一度停止した場合、修理するまで二度と起動しない。

ドライブ：メカニックの車輪や脚、ホバーファンなどの移動に関するパーツに命中する。ダメージをドライブhpに適用し、ドライブhpが0以下になった場合、メカニックはMVが0になり、制御不能状態になる。また、一度停止した場合、修理するまで二度と起動しない。

プラント：メカニックのエンジンやパワープラントなど、動力を生み出すパーツに命中する。ダメージをプラントhpに適用し、プラントhpが0以下になった場合、メカニックはMVが0になり、制御不能状態になる。また、一度停止した場合、修理するまで二度と起動しない。

ザック：コンバットシェルにのみ存在する項目で、コンバットシェルのザックに命中する。ザックが破壊された場合、ザックを使用した移動を行っていたら制御不能状態になる。

装甲DRの適用

メカニックが装甲を搭載しており、細部命中表で装甲効果「○」だった場合、ダメージを装甲の厚さで減少できる可能性がある。武器のダメージ種別と、装甲の有効ダメージ種別を比べ、装甲が有効であれば装甲DR数、ダメージを減少できる。

表5－12　装甲種別の有効ダメージ種別

ステンレス	弾、殴打、刺突、斬撃
ハイ＝チョバム	弾、殴打、刺突、斬撃、火炎
ファイバニウム	弾、殴打、刺突、斬撃、火炎、レーザー、電撃
チタン合金	弾、殴打、刺突、斬撃、電撃
ライトチタン	弾、殴打、刺突、斬撃、電撃
劣化ウラン	弾、殴打、刺突、斬撃、火炎、レーザー、電撃

上面装甲DR

上面装甲DRは、メカニックの構造上、どうしても上面装甲が薄くなってしまうタイプのメカニック（大型以上のバギー、ホバー、ホバータンク、ワゴン、装甲車、戦車、トラック、カーゴ、トレーラー、シェルキャリア）に設定される。ガンドッグ、インセクター、コンバットシェル、中型以下のメカニック、バイクに上面DRはない。

上面装甲DRは、標準では装甲DRの半分（端数切り捨て）

である。

トップアタック

飛行中やブースター使用時など、上空からの攻撃が可能な場合や、高度差を利用した射撃が可能な場合、トップアタックとして扱う。トップアタック時は命中判定に＋4の修正を受け、防御側は上面装甲DRでダメージを減少しなければならない。

兵装・貨物の破壊

搭載兵器や貨物に命中した場合、ダメージから物品の硬度を引いた値を物品のhpに適用する。物品のhpが0以下になった場合、その物品は破壊される。物品のhpが特に規定されていない場合、ENCをhpとする。

表5－13　物品破壊表

素材	硬度	平均的なhp
プラスチック	0	5
金属製の物品	5	5
耐久素材、一般的な外壁	5	10
防弾素材	10	10
重要施設の外壁	10	20
発電プラントの外壁	20	50

メカニック・アクション

メカニックの操縦者は、操縦とは別にアクションを消費したり、操縦時に操縦判定を行うことで、特殊なアクションを行うことができる。

操縦オプション

メカニックの操縦は移動アクションだが、ここで操縦判定を行うことで、さまざまな機動を行うことができる。これらの行動は組み合わせることもできるが、操縦判定は最大の難易度のものに、組み合わせたオプション1個につき＋2の修正が加わる。例えば、難易度15の障害物を片手運転で回避しようとした場合、難易度は15＋2で17になる。

メカニックの移動速度が、最大MVの半分以下の場合、逆に難易度が－2される。

障害物の回避（難易度：10以上）：がれきや樹木などの障害物が多い地形において、それらを回避しながら移動する場合、下表に基づいて操縦判定を行う。脚移動を行うメカニックの場合、これらの難易度は5ずつ低下する。

表5－14　操縦難易度表

地形	難易度
がれき	10
砂地／泥濘	15
まばらな樹木	10
うっそうとした茂み	15
森林	20

片手／手放し運転（難易度：5または10）：片手または両手を空けた状態でメカニックを操縦する。片手の場合難易度5、両手空けの場合難易度10の操縦判定が必要。

ストラグル・スモーク：ホバーメカニックの操縦テクニックのひとつで、浮動用ファンを最大出力で作動させることにより、猛烈な砂煙を発生させる。この場合、移動速度は0でなければならないが、このメカニックに対する攻撃に25％の失敗確率をかけることができる。

遮蔽に隠れる：メカニックの半分を隠す程度の遮蔽物があれば、その陰に隠れられる。ただし、遮蔽物のある場所で移動を終えなければならない。

遮蔽物は物品と同じく硬度を持ち、50％の確率でメカニックへのダメージを硬度ぶん減少させる。

全速移動（難易度：5）：これはキャラクターの「疾走」に相当するアクションで、全ラウンド・アクションである。これは、操縦判定が必要になるような全速移動を行った場合、再挑戦の機会が得られないことを意味する。

全速移動では、移動速度が最大MVの2倍までになるが、直線的な移動しかできない。

メカニック・アクションの詳細

これらの行動は、操縦（のための移動アクション）とは別に標準アクションを消費して行う。操縦判定を行うアクションは、移動のための操縦判定とは別に行わなければならない。

搭載兵器による攻撃：メカニックに搭載した兵器で攻撃を行う。サイバーリンク時は最大でサイバーリンク端子の数まで同時に使用できる（メカニック・アクセサリと組み合わせてもよい）。

サイバーリンクしていない場合、1回の標準アクションで1つの兵器しか使用できない。

メカニック・アクセサリの使用：メカニック・アクセサリを使用するのも標準アクションを必要とする。ただし、サイバーリンクを使用している場合、その端子数まで同時に使用できる。この時、搭載兵器による攻撃と組み合わせて使用してもよい。

ドライブバイシューティング：手持ちの武器で攻撃を行う。メカニックを操縦しながら手持ちの武器を使用する場合、片手または手放しでの操作が必要になり、攻撃ロールに－2のペナルティがある。ドライブバイシューティングは、バイクやバギーなどの開放型コックピットでなければ使用できない。

回避的操縦：メカニックをジグザグに走らせるなどの操縦方法によって、メカニックのACを上昇させるドライビング・テクニック。最大MVの半分以下の移動速度でなければ使用できない。また、脚による移動中は使用できない。

操縦判定を行い、達成値5につき、＋1の回避ボーナス（達成値5で＋1、20なら＋4、等）を得る。回避的操縦を行っている間、そのメカニックからの攻撃ロールすべてに－4のペナルティを受ける。

攻撃の支援：目標ひとつと射手ひとりを指定し、攻撃しやすい位置を維持するドライビング・テクニック。最大MVの半分以下の移動速度でなければ使用できない。次のラウンドの操縦者の手番まで、指定した目標に対する攻撃すべてに、操縦判定の達成値5につき＋1の状況ボーナス（達成値5なら＋1、20なら＋4、等）を与え、メカニックのACに－4の回避ペナルティを受ける。ただし、機

動回避を行った場合、その時点でこのボーナスは失われる（ペナルティは残る）。

センサー支援：目標ひとつを指定し、センサーや目測による攻撃支援を行う。支援を行う側は、目標を何らかの方法で知覚する必要がある。また、支援を受ける側は、支援を行うキャラクターと通信や会話による意思疎通ができなければならない。〈知覚〉技能で判定し、達成値10ごとに＋1の状況ボーナスを、目標に対する攻撃すべてに得ることができる。ただし、センサー支援によるボーナスは累積しない。最大の効果のみが有効になる。

間接砲撃：ミサイル、ロケットなどの誘導兵器は、対象を目視できなくても、座標を指定したり、赤外線パターンを指定することでも攻撃することができる。これを間接砲撃と言い、攻撃ロールに－6のペナルティが課せられる。

無線操縦ユニットを介した射撃で、操縦者自身からは見えているが、メカニックからは確認できない場合の射撃もこれに含む。

レーダーが対象を捉えている場合、間接砲撃のペナルティは－2に軽減される。

全ラウンド・アクションの置き換え

火器の再装填やジャムの解消など、メカニック操縦中に全ラウンド・アクションを必要とする行動を取る場合、標準アクション2回分で全ラウンド・アクション1回の代わりとする。

メカニックの反応セーヴ

メカニックが反応セーヴを行う場合、操縦者の反応セーヴ値にメカニック修正を加えて反応セーヴを行う。操縦者がいない場合、メカニックは反応セーヴを行えない。

メカニックは特に明記されていない限り、頑健セーヴや意志セーヴを必要とする武器などの効果を受けない。

メカニック搭乗時のイニシアチブ

戦闘開始時にメカニックに搭乗しているキャラクターは、そのメカニック修正をイニシアチブ判定に加える。ロケットブースターやホバークラフト・ブースターを使用した場合、使用した次のラウンド以降のイニシアチブが変更される。

飛行と高度変更

ヘリとブースターを使用中のコンバットシェルは飛行が可能である。移動速度を垂直方向に割り振ることで、飛行中に高度変更ができる。移動速度2ごとに高度を1.5m（1MV）上昇、下降時は移動速度1ごとに高度を3m（2MV）下降することができる。

いずれのメカニックも、飛行中にドライブhpが0以下になるか、MVが30未満に低下すると失速し、墜落する。墜落した場合、1d100＋直前の高度に等しいダメージをメカニックと全乗員が受ける。乗員は反応セーヴに成功することで、このダメージを半減できる。セーヴの難易度は墜落した高度に等しい。

離着陸

〈パイロット〉技能を4ランク以上、または〈CSマニューバ〉技能（コンバットシェルの場合）を4ランク以上取得したキャラクターは、特に判定の必要なく離着陸を行うことができる。そうでない場合、難易度5の操縦判定が必要になる。

GMは、悪天候などの状況によって、難易度を上げたり、技能があっても操縦判定が必要なことにしてもよい。

離陸に失敗（通常は2回の判定機会があることに注意。2回目の操縦で離陸を諦めてもよい）した場合、高度0のまま制御不能状態に陥る。着陸に失敗した場合（離陸時と同様）、着陸を試みる直前の高度で制御不能になったものと見なす。

メカニックの修理

メカニックの応急修理は〈メカ整備・修理〉技能で行う。達成値が10を超える1につき1d6のをhpを回復できる。

メカニックのhpが0以下になった場合でも応急修理は可能だが、1度の応急修理でhpが1以上まで回復しなかった場合、修理しても無駄だったことになり、もはや交換するしかなくなる。また、一度hpが0以下になった部位は、修理しても下記のペナルティを被る。これらのペナルティは、修理では直らず、交換が必要である。

応急修理は、1回の戦闘につき1回だけ行える。

応急修理ペナルティ

本体：本体の最大hpが半分になる。この結果、最大hpが0になった場合、永久に破壊されたままとなる。

ドライブ：MV値が半分になる。この結果、MVが0になった場合、永久に破壊されたままとなる。また、MVが30未満のヘリ・航空機は離陸できない。MVが複数ある場合、すべてを半分にすること。

プラント：メカニック修正が－2される。この結果、メカニック修正が－5以下になった場合、永久に破壊されたままとなる。

メカニックの応急修理には専用の整備・修理キットが必要で、自分が所有するメカニックの修理には＋1の修正がある。

部位の交換

壊れた部位を交換し、完全な機能を取り戻すには、下記の通りパーツ代を支払わなければならない。

なお、RAFTメカニックについてはそれぞれの形式に対応する価格を、可変型コンバットシェルは常に「専用」として算出すること。

交換にかかる時間は、本体およびプラントの場合1日程度、ドライブは1時間程度で、難易度20の判定に成功すればよい。この判定は出目10や出目20を選択できる。

V1またはV2形式のドライブは、交換用のパーツ（要するにスペアタイヤ）を貨物として積んでおける。この場合、V1はENC10、V2はENC20として扱う。

本体：本体価格の50％。
ドライブ：ドライブ価格表参照。
プラント：プラント価格表参照。

表5－15　ドライブ価格表

メカニック	形式	価格(W$)
モノバイク	V1	100
バイク	V1	200
バギー	V2	1, 200
ワゴン	V2	1, 200
シェルキャリア(カンガルー)	V2	900
シェルキャリア(マザーグース)	専用	本体価格の20%
ホバイク	H1	800
ホバークラフト	H2	1, 500
ホバータンク	H3	2, 200
上記以外	専用	本体価格の20%

表5－16　プラント価格表

メカニック	形式	価格(W$)
バイク／モノバイク／ホバイク	1型	500
ホバークラフト／ポケットタンク	2型	1, 000
ガンドッグ／シェルキャリア／バギー／ワゴン	3型	2, 000
インセクター／ホバータンク	4型	4, 000
装甲車／トレーラー	5型	8, 000
戦車／バトルトレーラー	6型	16, 000
上記以外	専用	本体価格の30%

メカニックの遠隔操縦

無線操縦ユニットを搭載したメカニックは、操縦者が搭乗していなくても、遠隔操作による操縦が可能になる。

遠隔操縦では、すべての操縦判定や攻撃ロールに－4のペナルティが加算される。もし、何らかの理由で（例えばメカニックが全くセンサー類を搭載しておらず、操縦者からも目視できないなど）メカニックの状況が分からない場合、操縦には－10のペナルティがかけられる。また、対象が知覚できなければ行えないような行動（攻撃など）は行えない。あらかじめプラントを起動しておく、乗り込みやすいようにドアを開けておく（素早く乗り込む判定に＋2）といったことならば十分に可能。

遠隔操縦では十分な精度が得られないため、機動回避は行えない。また、姿勢制御に操縦者の体重移動を利用するメカニック（バイクやコンバットシェルなどの「サイバーリンク搭載不可」のメカニック）は遠隔操縦できない。

サイバージャック

無線操縦ユニットを搭載したメカニックには、〈コードワーク〉や〈データブロー〉による干渉が可能になる。これを“サイバージャック”という。無人のメカニックを乗っ取るには〈コードワーク〉で正規のIDを取得したり、プロテクションを突破すればよい。

すでに誰かが乗っているメカニックを乗っ取るには、〈データブロー〉で操縦者のIDを書き換えなければならない。これが有効なのは操縦者がサイバーリンク中の場合のみで、「物理的に操縦している」状態の操縦者を〈データブロー〉で排除することはできない。「物理的に操縦されていないメカニックの搭載兵器やアクセサリー」であれば、サイバージャック可能である。

システムの再起動（全ラウンド・アクション）

サイバージャックへの対抗手段として、サイバーリンク・システムの停止や、再起動が挙げられる。サイバーリンク・システム全体を停止すれば、サイバージャックを完全に防げるが、以後はサイバーリンク不能になる。この操作を安全に行うにはジャックーアウトしなければならない。

システムの再起動を行う場合、不正に使用されているIDを排除し、パスワードなどを書き換えてからでなければ再びサイバージャックされるだけである。これらの操作は全ラウンド・アクションで、〈暗号・信号〉で侵入している相手の〈コードワーク〉と対決し、勝利しなければならない。操縦者のIDが排除されている場合、再登録にはやはり全ラウンド・アクションが必要である。この間、メカニックのサイバーリンク・システムは利用できない。もし、サイバーリンクによる操縦中にこのような操作を行えば、メカニックは制御不能になる。

コンバットシェル・アクション

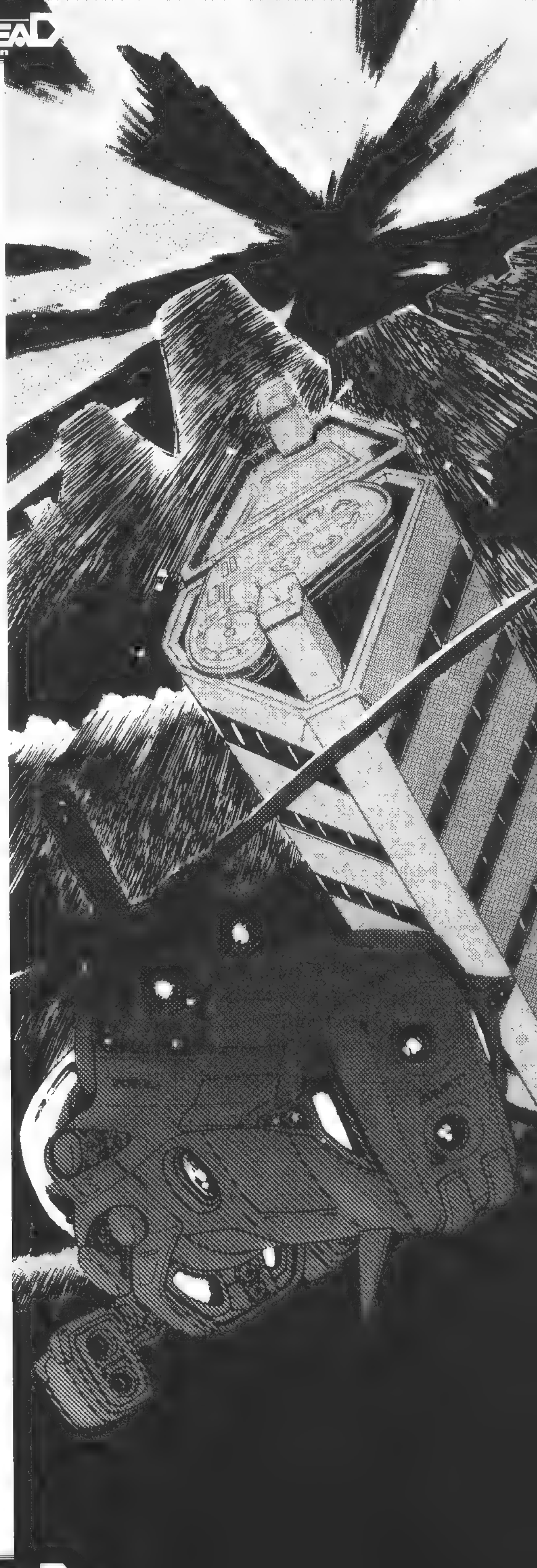
コンバットシェルは、以下の2つの点が通常のメカニックと異なる。

メカニックに対する格闘攻撃：コンバットシェルはメカニックに対しても格闘攻撃が可能で、素手（コンバットシェルのマニピュレータ）による攻撃も可能である。これらの攻撃は、操縦者に〈マーシャルアーツ習熟〉がなくても機会攻撃を誘発しない。また非致傷ダメージにならない。

コンバットシェルによる格闘攻撃は、シェルごとに設定された【STR】を元に攻撃ロールやダメージの値を計算する。キャラクター本人の【STR】は関係しない。

一斉発射：〈CSマニューバー習熟〉を持つキャラクターは、シェルに搭載されたすべての火器を一度に発射する“一斉発射”を行うことができる。一斉発射に使用した火器は射撃可能回数に関わらず、残り弾薬をすべて射ち尽くしてしまう。

一斉発射では、目標ひとつに対し、その時点で射撃可能な任意の数の火器を用いて、好きな射撃モード（狙撃を除く）での射撃が可能である。ただし、それらの攻撃ロールには－4のペナルティが加算される。



第6章 サイバー化

人体を改造し様々な電子機器や器官を埋め込むことをサイバー化と呼称し、サイバー化した人体をサイボーグと呼ぶ。

サイバー化の技術が実用化されてからしばらくは、器官欠損の補充や死を逃れるための延命措置に他ならなかったが、今では厳しい環境への適応や特定の目的、戦闘の補助として自らサイバー化する者も増えた。それに対応すべく、性能も種類も多々開発されているが、基本概念は同じである。

一般的に脳を除く全身を人工部品に取り替えたものをフルボーグ、身体の一部ならハーフボーグと呼ばれる。サイバー化の度合いがどうあれ、フルボーグであっても脳は（補助パーツが付けられていたとしても）本人のものである。

ハーフボーグ

ハーフボーグはもともと身障者、重病患者のための代替人工器官から発達したものであるが、今では健康な者もより強い肉体を求め、望んで器官の交換を行いハーフボーグとなっている。

ブラックマーケットで取り引きされるパーツの内容には、フルボーグパーツの中古品（アーミーから放出された者や犯罪組織にバラされた捜査官のパーツなど）も時々混じることがある。したがってサイバーパーツは所持金さえあれば自由に（都市によって入手難易度がある場合もある）入手し備え付けることができる。

サイバーパーツには個々に容量があり、自身に取り付けることができるのは容量の合計が【CON】能力地の値以内である。

なお、この時代では生体医学、薬学の進歩が著しく、健康な肉体を売ったとしても大した金額にならない。そのうえ人身売買は死体を含めて禁止されている。健康な肉体を売って、その代金でサイバー化することはできない。

サイバー化の費用

サイバーパーツは購入価格に取り付け手術料金も含まれている。提示された金額を支払うことで身体に装着できる。ただし、同じ部位に別の（多くはより高性能の）パーツを換装する場合は、元のパーツを取り外さなければならず、その費用がかかる。取り外し費用はその元のパーツ価格の半額である。時には容量の都合上、違う部位（脚部のパーツを取り外し、目のパーツを入れるなど）のパーツ交換をする場合もあるだろう。その場合も取り外しには、そこに装着していたパーツの半額がかかり、効果のない肉体としてのパーツが代わりに着けられる。

また、サイバーパーツの取り付けおよび取り外しには、最低でも1d6日が必要である。

サイバーパーツの装着

サイバーパーツはそれぞれ装着する身体の部分が決まっている。基本的に同じ部分に同効果（例えそれが上位効果であっても）のパーツを装着することはできない。ただし、いくつかのパーツは重ねて装着し効果を累積できるものもある。

変則として、(目)(腕)は(片目)(片腕)に別々にパーツを取り付けることができるものもある。

パーツの説明は、各部位（頭部、胴体部、腕部、脚部、特殊）に分けて簡単な説明の項があり、その後に個々のサイバーパーツについて説明している。装着した際に重ねて付けられるもの、効果が累積するものなどは、各部位の最初の項と、それぞれ個々のパーツ説明の「特殊」に詳しく説明されている。

複数あるいは重複して装着できるパーツの効果は基本的に累積する。ただし、どんな場合でもパーツの容量の合計が【CON】の値を超えるような、サイバー化はできない。

サイバーパーツの隠匿

時にはサイバー化を隠さなければならない場合もあるが、サイバーパーツはその大きさや形状から、発見されるかどうかが決定される。基本的にサイバーパーツを隠匿する側は判定せず、見つけようとする者が〈捜索〉あるいは〈視認〉判定を行う。難易度は「5＋{隠匿}」である。

装着者が、あえてサイバー化を隠そうとした場合、装着者の「〈変装〉判定＋{隠匿}」と、調べる者の「〈捜索〉か〈視認〉判定」の対抗になる。

サイバーパーツの説明

以下の項では、個々のサイバーパーツについて説明する。ただし、効果が同じであり、増減する数値だけが違うものはまとめて説明してある。

[パーツ名]（装着箇所）{隠匿（後述）}

そのサイバーパーツがどんなものか、どのように装着されるのかなどが簡単に記してある。

効果：そのパーツによって何ができるのか、どのような利益があるのかが説明されている。

価格：パーツの標準価格。流通程度、装着過程において、ある程度変動する。単位は＄。

容量：パーツの容量。単に大きさだけを示すのではなく、装着することでどのくらい体に負担をかけるかを表している。この数値の合計が装着者の【CON】の値を越えることはできない。

特殊：サイバーパーツの追加説明。特に複数重ねて装着できるかなどの装着可能に関することが記されている。

頭部

首から上に装着できるサイバーパーツをまとめてある。(頭)に装着されるのは主に能力値やセーヴを強化する補助パーツであり、同じ効果を持つもの以外は複数付けて効果を累積することができる。(目)や(耳)などの器官には、基本的に1つのパーツしか付けられないが、(片目)に付けられるパーツの場合もう片方に違う効果のパーツを付けることもでき

る。ただし、(目)の場合は片方ずつ違う効果を発揮させながら、何かしらの行動とる際にはペナルティを受けることがある。

(頭)に含まれる部位(頭に含まれる目、鼻、耳、など)の複数装着に関しては、個々のサイバーパーツの説明にある「特殊」に明記されており、重ねて付けることができるパーツの効果は累積する。

[サイバーオクロック](頭){10}

脳の一部に補助パーツとして取り付けられた、全世界対応時計装置。あらゆる場所で正確な時刻を知ることができ、脳内アラームをセットすることで決められた時間に装着者に脳内刺激を与えることができる。この刺激によって睡眠状態から覚醒することができる。

効果：時刻を知る。決められた時間に気が付く。

価格：500；**容量：**0

特殊：他の(頭)に装着するパーツと重ねて装着することができる。

[サイバースキン](頭){10}

自在に変動する人工皮膚と人工毛髪からなる生体部品。その変化により顔かたちをある程度変えることができる。あくまで人工部品なので間近で見ると(サイバー化を見破る判定に+2のボーナス)サイバー化したことが分かってしまう。

効果：〈変装〉判定に+10のボーナスを与える。ただし特定の人物に変装する場合は+5のボーナス、見破ろうとする者の身近な人物に〈変装〉する場合は+2のボーナスを与える。顔かたちを変えるだけなので、サイズの違う人物になることはできない。

価格：1,000；**容量：**1

特殊：他の(頭)に装着するパーツと重ねて装着することができる。その場合、〈変装〉判定に－2のペナルティが、〈隠匿〉に－2のペナルティを受ける。

[サイバーリンク](頭){5}

ジャック＝インおよびサイバーリンク接続を行うための基本システム。情報を変換するコンバーターが脳に設置され、外部機器と接続するためのコネクタが首筋に埋め込まれる。

効果：サイバーリンクができるようになる。

価格：1,000；**容量：**1

特殊：複数設置することができる。他の(頭)パーツと重ねて装着することができる。

[シールドヘッドI](頭){5}
[シールドヘッドII](頭){5}
[シールドヘッドIII](頭){5}
[シールドヘッドIV](頭){5}

頭(脳)を守るよう設計された頭部パーツ。特殊な材質と微妙なバイブレーションが精神に対する攻撃を防ぐ。

効果：【意志】セーヴにI(＋2)II(＋4)III(＋6)IV(＋8)のボーナスを得る。

価格：I(1,000)II(3,000)III(8,000)IV(15,000)

容量：I(2)II(3)III(4)IV(5)

特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。他の(頭)に装着するパーツと重ねて装着することはできる。

[知覚アンプI](頭){8}
[知覚アンプII](頭){5}
[知覚アンプIII](頭){10}

五感を刺激して周囲の状況を認識する力を増幅する補助装置を埋め込む。そのおかげで直感力を高める効果も生み出される。そのため装着したキャラクターは【WIS】に強化ボーナスを得る。

効果：【WIS】に強化ボーナスとして、I(＋2)II(＋4)III(＋6)を与える。

価格：I(3,000)II(8,000)III(18,000)

容量：I(3)II(4)III(6)

特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。他の(頭)パーツと重ねて装着することはできる。

[バイオメモリーI](頭){10}
[バイオメモリーII](頭){10}
[バイオメモリーIII](頭){5}

脳の記憶領域にバイオテクノロジーによるメモリを増設して【INT】を高める。脳内手術のせいでほとんど目立つことはないが、若干の頭蓋の変化をもたらす。

効果：【INT】に強化ボーナスとして、I(＋2)II(＋4)III(＋6)を与える。

価格：I(3,000)II(8,000)III(18,000)

容量：I(3)II(4)III(6)

特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。他の(頭)パーツと重ねて装着することはできる。

[サイバーIRビジョン](片目){5}

赤外線映像認識システム。システムを起動させると夜間での行動に支障をきたさない。起動中に強い光(陽光程度)を受けるとレンズが焼き付き使用不可になり、使用者は1d6ラウンド朦朧状態になる。

効果：暗闇による視認困難状態でのペナルティを無視する。

価格：400；**容量：**2

特殊：システムを起動させるのはフリー・アクションである。起動時の映像はモノクロ画面のため、色の認識はできない。装着箇所が(片目)なので、もう一方の目に違うパーツを装着することができる。

[サイバーコンタクト](片目){8}
[サイバーグラス](片目){8}
[サイバーアイ](片目){8}

視認対象を任意に追尾する視覚補強パーツ。乱戦時の状況把握が的確になり、攻撃の精度がアップする。

効果：攻撃ロールの修正に、コンタクト(＋1)グラス(＋2)アイ(＋3)のボーナスを得る。

価格：コンタクト(2,000)グラス(5,000)アイ(10,000)

容量：コンタクト(3)グラス(4)アイ(5)

特殊：装着箇所が(片目)なので、もう一方の目に違うパーツを装着することができる。両目にこのパーツを装着しても効果は累積しない。

[サイバー狙撃サイト](片目){5}

超望遠レンズを内蔵した人工眼球。システムを起動させると《狙撃》に対応した視力を得る。

効果：《狙撃》使用時の視認判定にペナルティを受けない。通常は、専用の狙撃用のスコープなどがないと命中判定

表6－1　サイバーパーツ

部位	名称	効果	価格(W＄)	容量	隠匿	オートプロテクター対応
頭部						
頭	サイバーオクロック	時刻を知る	500	0	10	
頭	サイバースキン	変装	1,000	1	10	
頭	サイバーリンク	ジャック・イン端子	1,000	1	5	
頭	シールドヘッドI	意志+2	1,000	2	5	
頭	シールドヘッドII	意志+4	3,000	3	5	
頭	シールドヘッドIII	意志+6	8,000	4	5	
頭	シールドヘッドIV	意志+8	15,000	5	5	
頭	知覚アンプI	WIS+2	3,000	3	8	
頭	知覚アンプII	WIS+4	8,000	4	5	
頭	知覚アンプIII	WIS+6	18,000	6	10	
頭	バイオメモリーI	INT+2	3,000	3	10	
頭	バイオメモリーII	INT+4	8,000	4	10	
頭	バイオメモリーIII	INT+6	18,000	6	5	
片目	サイバーIRビジョン	赤外線視覚	400	2	5	
片目	サイバーコンタクト	攻撃ロール+1	2,000	3	8	選択
片目	サイバーグラス	攻撃ロール+2	5,000	4	8	選択
片目	サイバーアイ	攻撃ロール+3	10,000	5	8	選択
片目	サイバー狙撃サイト	視覚望遠	700	2	5	
舌	サイバータン	味覚などの判定に+5	6,000	2	3	
鼻	サイバーノズル	〈追跡〉〈捜索〉判定+5	5,000	2	2	
耳	サイバーイヤー	〈聞き耳〉判定+5	4,000	2	4	
耳	サイバーレーダーサイト	視覚拡大	5,000	4	8	
胴体部						
内臓	アイアンレバー	毒に対する【頑健】セーヴ+5	500	1	10	
内臓	オキシジェンタンク	酸素供給	1,000	2	8	
内臓	スーパーストマックI	頑健+2	1,000	2	10	
内臓	スーパーストマックII	頑健+4	3,000	3	10	
内臓	スーパーストマックIII	頑健+6	8,000	4	10	
内臓	スーパーストマックIV	頑健+8	15,000	5	10	
内臓	スポーツ心臓	CON+2	3,000	3	10	
内臓	バトル心臓	CON+4	8,000	4	10	
内臓	スーパー心臓	CON+6	18,000	6	10	
内臓	ドラッグスタビライザー	ドラッグ自動供給	1,000	2	8	
内蔵	サイバーライフ	一時的hp	5,000	4	10	
腕部						
片腕	アームガン	I類武器を仕込む	5,000	3	−5	露出
片腕	アームショット	II類武器を取り付ける	2,000	5	−5	露出
片腕	エリミネーターI	近接攻撃・ダメージロール+1	4,000	3	3	
片腕	エリミネーターII	近接攻撃・ダメージロール+2	12,000	4	2	
片腕	格闘用クロー	クロー装備	500	3	0	露出
片腕	シールドアーム	部分遮蔽とAC+3	5,000	5	−5	
片腕	ストライカーI	ダメージロール+1	3,000	3	5	
片腕	ストライカーII	ダメージロール+2	6,000	4	5	
片腕	ストライカーIII	ダメージロール+3	12,000	5	3	
片腕	ターミネーターI	射撃攻撃・ダメージロール+1	5,000	3	7	
片腕	ターミネーターII	射撃攻撃・ダメージロール+2	15,000	4	6	
片腕	ターミネーターIII	射撃攻撃・ダメージロール+3	40,000	5	5	
片腕	ターミネーターIV	射撃攻撃・ダメージロール+4	100,000	6	4	
片腕	ハードクラッシャー	対物体破壊用炸裂腕部	1,000	4	−5	露出
片腕	ハードパンチャー	素手攻撃強化	1,000	4	−5	露出
脚部						
脚	ターボダッシュ	直線移動力2倍	8,000	3	2	露出
脚	ローラーダッシュ	移動力2倍	9,000	4	2	露出
脚	サイバーレッグ	移動力半分、荷重2倍	2,000	2	0	
脚	スルーレッグI	反射+2	1,000	2	8	

脚	スルーレッグII	反射+4	3,000	3	8	
脚	スルーレッグIII	反射+6	8,000	4	8	
脚	スルーレッグIV	反射+8	15,000	5	8	
脚	ダイバーレッグ	水泳+5	5,000	2	2	露出
脚	ブースターレッグ	跳躍強化	5000	3	2	露出
全身						
全身	オールマイティI	全セーヴィングスロー+2	5,000	3	5	
全身	オールマイティII	全セーヴィングスロー+4	10,000	4	5	
全身	オールマイティIII	全セーヴィングスロー+6	20,000	5	5	
全身	強化人工筋肉B	STR+2	3,000	3	6	
全身	強化人工筋肉A	STR+4	8,000	4	4	
全身	強化人工筋肉S	STR+6	18,000	6	2	
全身	強化人工神経B	DIX+2	3,000	3	8	
全身	強化人工神経A	DIX+4	8,000	4	8	
全身	強化人工神経S	DIX+6	18,000	6	8	
全身	光学迷彩	不可視状態	20,000	4	5	
全身	セイフティラング	耐ガス・耐細菌	1,000	4	2	不可
全身	特殊繊維皮膚	耐熱・耐寒・耐電	5,000	4	3	不可
全身	バイオクロークI	AC+1	1,000	2	5	不可
全身	バイオクロークII	AC+2	3,000	3	3	不可
全身	バイオクロークIII	AC+3	8,000	4	0	不可
全身	バイオクロークIV	AC+4	20,000	5	−5	不可
全身	バイオクロークV	AC+5	50,000	6	−10	不可
全身	ビッグバン	攻撃・ダメージロール+1	10,000	4	4	
全身	メタルスキン	防弾・防斬・耐衝撃	4,000	4	10	不可
全体	サイバーヘッド	CHA+2	3,000	3	5	
全身	サイバーボディ	CHA+4	8,000	4	8	
全体	サイバースタイル	CHA+6	18,000	6	10	
特殊						
−	OSS	視覚広域	5,000	3	2	
腕・脚	サイバークライム	〈登攀〉判定+2	4,000	4	0	

に−10のペナルティを受ける。《狙撃》を使用する場合の攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

価格：700；**容量**：2

特殊：システムの起動および停止は移動アクションを消費する。起動中は《狙撃》以外の行動に−10のペナルティを受ける。装着箇所が（片目）なので、もう一方の目に違うパーツを装着することができる。両目にこのパーツを装着しても効果は累積しない。

[サイバータン]（舌）{3}

味覚を敏感にする舌人工臓器。味の善し悪しから、ドラッグ・毒物など舐めるだけで効果を判断できる。

副時効果として、舌自体が強固で倍程度の長さになり、攻撃に使用することもできる。その場合は接近戦の攻撃ロールに+2のボーナスを持ちダメージ1d4の（〈隠匿〉が見破られていないなら）不意打ち攻撃となる。

効果：味覚に関する判定に+5のボーナスを得る。

価格：6,000；**容量**：2

特殊：一度舐めた味（それがドラッグや毒物であっても）を【INT】の修正値分まで記憶することができる。

[サイバーノズル]（鼻）{2}

犬並みの嗅覚を可能とした鼻人工臓器。一応人工皮膚に覆われているが形と大きさで、隠匿しにくい。その嗅覚で追跡や捜索に効果を発揮するが、嗅覚を使用しにくい（雨が降った後や、掃除の行き届いた場所〜ゴミの山や実験ラボなどの刺激臭の強い場所）場所では逆にペナルティ（−2〜−10）を受ける。

効果：〈追跡〉や〈捜索〉判定に+5のボーナス。

価格：5,000；**容量**：2

特殊：一度嗅いだ臭いを【INT】の修正値分まで記憶することができる。

[サイバーイヤー]（耳）{4}

集音障害除去センサーを組み込んだ、聴覚を強化したパーツ。周囲の物音から必要な音以外のノイズを排除し、正確に音を聞き取る。

効果：〈聞き耳〉判定に+5のボーナスを得る。

価格：4,000；**容量**：2

特殊：両耳に装着する必要があるので、他の（耳）に装着するパーツと一緒には装着できない。

[サイバーレーダーサイト]（耳）{8}

レーダー波の送受信装置が組み込まれた耳のパーツ。通常視界が届く範囲（視線が通っていなくても）の地形、範囲内の物体に対する動きや形状が認識される。

効果：自分の周囲100メートル内が視認困難状況でもペナルティを受けずに、さらに〈視認〉判定に+2のボーナスを得て状況を把握することができる。

価格：5,000；**容量**：4

特殊：両耳に装着する必要があるので、他の（耳）に装着するパーツと一緒には装着できない。

胴体部

胴体部に装着されるパーツは、(内臓) としてひとまとめにしてあるが、個々 (心臓、肝臓、肺、などの胴部臓器) の総称である。特に禁止されていなければ、これらは複数あるいは重複して装着することができる。複数装着した場合、とくに特殊の欄に断りがない限り効果は累積する。

[アイアンレバー] (内蔵) {10}

アルコールや有毒物質の分解機能を強化した人工肝臓。酒に強くなり決して二日酔いをしなくなる。ただし、ドラッグの効果も弱めてしまう。

効果：毒に対する【頑健】セーヴに＋5のボーナスを得る。ドラッグの効果時間が半分になる。

価格：500；**容量：**1

[オキシジェンタンク] (内蔵) {8}

肺の一部に圧縮酸素を蓄える事のできるボンベを装着する。通常、血中の酸素をたえず蓄えており、戦闘などの激しい行動をとらない限り24時間でボンベを満たすことができる。満タンのボンベで、約1時間は水中活動のような無呼吸の状態に対応できる。

効果：約1時間の無呼吸活動ができる。

価格：1,000；**容量：**2

特殊：2つまで装着することができ、効果は累積する。

[スーパーストマックI] (内臓) {10}
[スーパーストマックII] (内臓) {10}
[スーパーストマックIII] (内臓) {10}
[スーパーストマックIV] (内臓) {10}

強力な消化酵素を生成する機能を持った人工胃袋。およそ全ての有機物 (有毒物質は除く) を消化し、栄養分を体内に取り込むことができるようになる。つまり非常に頑健な身体を持つことになる。

効果：【頑健】セーヴにI(＋2) II(＋4) III(＋6) IV(＋8) のボーナスを得る。

価格：I(1,000) II(3,000) III(8,000) IV(15,000)

容量：I(2) II(3) III(4) IV(5)

特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。だだし、他の (内臓) に装着するパーツと重ねて装着することはできる。

[スポーツ心臓] (内臓) {10}
[バトル心臓] (内臓) {10}
[スーパー心臓] (内臓) {10}

心臓をサイバーパーツとする事で、疲労や辛苦に耐える持久力を高めることができるようになる。この心臓のおかげで装着者は【CON】に強化ボーナスを得る。

効果：【CON】に強化ボーナスとして、スポーツ (＋2) バトル (＋4) スーパー (＋6) を与える。

価格：スポーツ (3,000) バトル (8,000) スーパー (18,000)

容量：スポーツ (3) バトル (4) スーパー (6)

特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。ここで得た【CON】ボーナスの数値は、サイバーパーツを装着する容量に加算されない。

[ドラッグスタビライザー] (内蔵) {8}

カートリッジ化したドラッグを (任意で) 自動的に体内に送り込む装置。カートリッジは基本で5個までセットすることができ、カートリッジひとつにつきドラッグ1回分に相当する。ただし、カートリッジ化できるドラッグは、服用法が皮下注射、血管注射、液体服用できるものに限られる。

効果：カートリッジ1つ (ドラッグ1回分) をフリーアクションで体内に取り入れることができる。2～4つのカートリッジを同時に使用する場合は移動アクション、5つ以上を同時にする場合は全ラウンドアクションを要する。

価格：10,000；**容量：**2

特殊：セット可能なカートリッジを5つまで増設することができる。増設カートリッジは1つ1000。

[サイバーライフ] (内臓) {10}

細胞を強化するホルモンを生成し、普通以上の生命力を身体に与える。

効果：装着者は「10」の一時的hpを得る。戦闘などでダメージを受けたときは、このhpから減らしていく。ただし、このhpは薬や医療などでは回復しない。1晩ゆっくりと休むことで、【CON】の修正値分だけ回復する。

価格：5,000；**容量：**4

特殊：複数装着することができ、効果は累積する。ただし、2つ目から容量が＋1ずつ (2つ目は5、3つ目は6) 加算される。

腕部

腕部には両手に装着しなければ効果を発揮しないパーツと、片腕だけでも利益が得られるパーツがあり、それぞれ(腕)(片腕) として区別されている。(片腕) のパーツはもう片方に別の (片腕) に装着できるパーツをつけて、別々の効果を生み出すことができる。ただし、戦闘などに利益を得られる効果を持つパーツを利き腕でない方に装着して何らかの行動をとる場合、通常の両手ききのペナルティが付く。

[アームガン] (腕) {−5(5)}

前腕部にI類の銃を仕込むことができるサイバーパーツ。普段は腕部に収納されており、手首の関節をスライドすることで、銃口がせり出す。腕がサイバーパーツであることは誰にでも分かる (隠匿 {−5}) が、中に銃が仕込まれていることには気づかれにくい (隠匿 {5})。

効果：腕部に銃を仕込むことができる。仕込む銃はサイバーパーツを装着するときに決定する。交換は不可。

価格：5,000；**容量：**3

特殊：スライドして銃口を出すのには移動アクションを消費する。

[アームショット] (片腕) {−5}

前腕部自体をII類武器にしたもの。腕自体が武器に置き換えられるため手の変わりに簡易マニピュレータが付けられている。

効果：腕自体が銃身となり、攻撃に使用できる。

価格：2,000；**容量：**5

特殊：簡易マニピュレータで、細かい作業をする場合−10のペナルティを受ける。

[エリミネーターI] (腕) {3}
[エリミネーターII] (腕) {2}

鋭く固い腕のパーツによって、近接攻撃をより素早く

大きなダメージを与えられるようにした。攻撃とダメージロールの両方に強化ボーナスを与える。
効果：近接攻撃（V類・VI類）による攻撃とダメージロールに、I（＋1）II（＋2）の強化ボーナスを与える。
価格：I（4,000）II（12,000）
容量：I（3）II（4）
特殊：片腕に装着するだけで効果を発揮する。ただし利き腕でない方に装着した場合、攻撃時のペナルティは通常通り受ける。1つの腕にこのサイバーパーツを複数装着することはできない。

［格闘用クロー］（片腕）｛0｝
手の甲に鋭い刃を取り付けたサイバーパーツ。刃は特殊合金製で普段は折り畳まれている。手に持つのではなく、装着されているため攻撃を当てやすい。
効果：近接戦闘の攻撃ロールに＋1、ダメージ1d10。
価格：500；**容量**：3
特殊：他の（腕）パーツと重ねて装着することができる。

［シールドアーム］（片腕）｛－5｝
片腕が1メートル四方ほどの、特殊合金製で盾のようなパーツになる。手首は残されているがパーツが邪魔なため、細かい作業をする場合の判定に－5のペナルティを受ける。
効果：戦闘時に構えることで、装着者に部分遮蔽をもたらすと共に、ACに＋3の盾ボーナスを与える。
価格：5,000；**容量**：5
特殊：効果の利益を得るためにパーツを構えるのは、移動に伴うフリー・アクションが必要になる。

［ストライカーI］（片腕）｛5｝
［ストライカーII］（片腕）｛5｝
［ストライカーIII］（片腕）｛3｝
筋肉、骨、関節に連動した駆動システムを組み込み、腕力を強化したサイバーパーツ。攻撃時に与えるダメージを増加する。
効果：ダメージロールの修正に、I（＋1）II（＋2）III（＋3）のボーナスを得る。
価格：I（3,000）II（6,000）III（12,000）
容量：I（3）II（4）III（5）
特殊：装着箇所が（片腕）なので、もう一方の腕に違うパーツを装着することができる。両腕にこのパーツを装着しても効果は累積しない。

［ターミネーターI］（片腕・腕）｛7｝
［ターミネーターII］（片腕・腕）｛6｝
［ターミネーターIII］（片腕・腕）｛5｝
［ターミネーターIV］（片腕・腕）｛4｝
電子制御されて精密な動きが可能になった人工筋肉が、射撃精度を高め威力を増加する。
効果：射撃（I～IV類）で攻撃する場合、攻撃ロールとダメージロールの両方に、I（＋1）II（＋2）III（＋3）IV（＋4）のボーナスを得る。
価格：I（5,000）II（15,000）III（40,000）IV（100,000）
容量：I（3）II（4）III（5）IV（6）
特殊：片手で扱う射撃武器の場合は、片腕に装着するだけで効果を得られるが、両手持ちの武器の場合は両腕にパーツを装着しなければ効果は得られない。

［ハードクラッシャー］（片腕）｛－5｝
対物破壊用炸裂腕部。物々しい腕部におざなりの手首が付いたサイバーパーツ。その手首の部分には集中炸裂弾が仕込まれており、叩きつけることで爆発し壁や扉を粉砕する。重量があり戦闘にはむかないとされている。
効果：壁や扉をうち破る【STR】判定に＋5の状況ボーナスを与える。戦闘や動いているもの相手に使用する場合、攻撃ロールに－10のペナルティを受ける。射程は1MVでダメージは3d6。本来は戦闘用ではないので何らかの技能や特技でこのペナルティを軽減することはできない。
価格：1,000。交換用の手首は1発300
容量：4
特殊：新たな手首を（予備を持っているならば）取り付けのは全ラウンド・アクションである。手首は簡易なマニピュレータで、細かい作業をする場合は判定に－5のペナルティを受ける。

［ハードパンチャー］（片腕）｛－5｝
格闘用に特化した、腕部のサイバーパーツ。肘に付けられた炸裂弾を爆発させることで、大型銃器並の破壊力を持つことができる。炸裂弾はカートリッジ式になっており、弾数は6で1回の攻撃で1発のみ爆発させることができる。
効果：素手での攻撃がVI類武器扱いになり、射程1MVの1d8＋【STR】修正値のダメージを与える。
価格：1,000。カートリッジ6発入り100
容量：4
特殊：カートリッジの交換は（予備を持っているならば）移動アクションである。

脚部

つま先から腰部までを含むパーツであり、かかとなどの一部分に装着するものもあるが、基本的に両足ともに装着されていなければ効果を発揮できない。また、その多くが外部に露出していなければ使えないものであり、靴を脱ぐ、あるいは露出可能な特別製の仕掛けがある靴を履いておく、などの必要がある。

［ターボダッシュ］（脚）｛2｝
かかとにあるターボエンジンを吹かして、脅威の瞬発力を生み出すサイバーパーツ。ただし移動中の方向転換や移動後の行動をとるのが難しい。
効果：直進移動力が倍になる。方向転換や移動に伴う技能などを使う場合は〈平衡感覚〉判定で難易度15に成功しなければならない。移動後の攻撃及び何かしらの行動をとる場合は〈平衡感覚〉判定で難易度5に成功しなければならない。
価格：8,000；**容量**：3
特殊：かかとに付けられたパーツなので、他の（脚）に装着するパーツと重ねて装着することができる。

［ローラーダッシュ］（脚）｛2｝
足の裏に出し入れが自在な特殊車輪が組み込まれているパーツ。使用者の意志によって回転力が移動速度を上げる。ただし路面が劣悪状態では使用することができない。

効果：移動力2倍。
価格：9,000
容量：3
特殊：足の裏に装着するパーツなので、他の（脚）に装着するパーツと重ねて付けることができる。車輪を出す、あるいは引っ込めるのはフリー・アクションである。ただし同ラウンドではどちらか1度しか行うことはできない。

[サイバーレッグ]（脚）{0}
強靱な足腰を形作るサイバーパーツ。かなり短足な作りであり移動力が半分になるが、その反面持ち運べる荷物の量が増大する。
効果：運搬能力の値が倍になる。移動速度が半分になる。
価格：2,000
容量：2
特殊：作りが特別なものであり、他の（脚）に装着するパーツと一緒に装着することはできない。

[スルーレッグI]（脚）{8}
[スルーレッグII]（脚）{8}
[スルーレッグIII]（脚）{8}
[スルーレッグIV]（脚）{8}
脚部に反応速度の高い神経伝達パーツを埋め込み、反射速度を上昇させている。通常行動にはボーナスもペナルティも与えないが、爆風から身をかわしたりする咄嗟の反応時にその真価を発揮する。
効果：【反応】セーヴにI（+2）II（+4）III（+6）IV（+8）のボーナスを得る。
価格：I（1,000）II（3,000）III（8,000）IV（15,000）
容量：I（2）II（3）III（4）IV（5）
特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。ただし、他の（脚）に装着するパーツと重ねて装着することはできる。

[ダイバーレッグ]（脚）{2}
強力なモーターが組み込まれ、かかとに付けられたスクリューで水中移動を容易くする脚部のパーツ。陸上ではスクリューがかかと内部に折り畳まれて行動に支障しない。
効果：〈水泳〉判定に+5のボーナスを得る。
価格：5,000；**容量：**2
特殊：かかとに付けられたパーツなので、他の（脚）に装着するパーツと重ねて装着することができる。

[ブースターレッグ]（脚）{2}
両足のサイバーパーツ。腿の横に付けられた噴出口から高圧ガスを吹き出して、ジャンプや安全な落下を試みることができる。ガスはカートリッジ式で、1個のカートリッジで3回の噴射が可能。
効果：1回の噴射で、10メートルのジャンプか、50メートルの高さからの安全落下が可能。どちらも難易度5の〈平衡感覚〉判定に成功しなければ着地した時に転倒状態になる。
価格：5,000。カートリッジは3回分100
容量：3
特殊：噴射自体は移動アクションである。1ラウンドに1回までしか噴射することはできない。
カートリッジの交換は（予備を持っているならば）全ラウンドアクションである。

全身

身体全体にコーティングしたり、身体の各所に効果を発揮するチップを取り付ける、または全身の筋肉や神経補強化するサイバー化なので、同じ効果を持つパーツは原則として複数装着できないが、他の効果を持つパーツは（全身）のものでもそれ以外の部位に装着するものでも付けることはできる。

[オールマイティI]（全身）{5}
[オールマイティII]（全身）{5}
[オールマイティIII]（全身）{5}
全身に何カ所か埋め込まれたチップが代謝機能を増進し、反射速度を上げ、精神に安らぎを与える。
効果：【頑健】【反射】【意志】セーヴにI（+2）II（+4）III（+6）のボーナスを得る。
価格：I（5,000）II（10,000）III（20,000）
容量：I（3）II（4）III（5）
特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。ただし、他のサイバーパーツと重ねて装着することはできる。

[強化人工筋肉B]（全身）{6}
[強化人工筋肉A]（全身）{4}
[強化人工筋肉S]（全身）{2}
頭部をのぞく全身の筋肉を入れ替え、強い筋力を得ることができるようにした。この筋肉のおかげで装着者は【STR】に強化ボーナスを得る。
効果：【STR】に強化ボーナスとして、B（+2）A（+4）S（+6）を与える。
価格：B（3,000）A（8,000）S（18,000）
容量：B（3）A（4）S（6）
特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。

[強化人工神経B]（全身）{8}
[強化人工神経A]（全身）{8}
[強化人工神経S]（全身）{8}
全身に張り巡らされた人工神経が、身体に脅威の反射速度をもたらす。この神経のおかげで装着者は【DEX】に強化ボーナスを得る。
効果：【DEX】に強化ボーナスとして、B（+2）A（+4）S（+6）を与える。
価格：B（3,000）A（8,000）S（18,000）
容量：B（3）A（4）S（6）
特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。他の（全身）パーツと重ねて装着することはできる。

[光学迷彩]（全身）{5}
起動すると全身に散りばめられたチップが光学遮蔽をもたらし、装着者の全身とその回り5cm程度（通常の服装なら含まれる程度の）の空間を不可視状態にする。
ただし、この光学遮蔽はかなり不安定なもので、装着者が移動およびオーバーな動き（戦闘など）をすると効果がなくなる。
効果：動かなければ、不可視状態になる。
価格：20,000；**容量：**4

特殊：起動するのに全ラウンドアクションを消費する。[光学迷彩]で不可視状態になったものを見つけだすためには〈視認〉技能で隠れている者の〈隠れ身〉技能との対抗判定を行う。不可視状態のキャラクターは動かなければ〈隠れ身〉に＋20のボーナスを得る。このパーツの効果は移動すると効果を失う。

[セーフティラング]（皮膚）{2}

皮膚及び気管支に特殊なフィルターを設置することで、ガスや細菌などの脅威から身を守ることができる。ただし、1度これらの脅威にさらされたらフィルターを交換しなければならない。交換しない場合、機能を果たさない。

効果：有毒ガス・細菌・バクテリアなどの影響を受けない。

価格：1,000（交換フィルターは200）

容量：4

特殊：（皮膚）に装着する以外の、他のサイバーパーツと重ねて装着することができる。

[特殊繊維皮膚]（皮膚）{3}

皮膚に特殊なコーティングをして、耐熱・耐電・耐寒効果を得る。コーティングは照り返しなどで容易に普通の皮膚との違いが分かってしまう。

効果：ダメージ減少5／熱・冷気・電気以外。熱波や極寒の環境時での〈サバイバル〉判定に＋5のボーナスを得る。

価格：5,000；**容量：**4

特殊：（皮膚）に装着する以外の、他のサイバーパーツと重ねて装着することができる。

[バイオクロークI]（全身）{5}
[バイオクロークII]（全身）{3}
[バイオクロークIII]（全身）{0}
[バイオクロークIV]（全身）{−5}
[バイオクロークV]（全身）{−10}

バイオ工学による有機物の硬質外皮で、全身の皮膚を硬質のサイバーパーツ化した。装着者の肉体を強靭にし、オールマイティな防具効果がある。そのためACの外皮ボーナスに強化ボーナスを与える。

強力になるにつれて外観の硬質感が目立つようになり普通の服では隠しきれなくなる。

効果：ACに、I（＋1）II（＋2）III（＋3）IV（＋4）V（＋5）の外皮ボーナスを与える。

価格：I（1,000）II（3,000）III（8,000）IV（20,000）V（50,000）

容量：I（2）II（3）III（4）IV（5）V（6）

特殊：皮膚の強化なのでここに記されたパーツを複数装着することはできない。ただし、防具を重ね着する場合は効果が累積する。

[ビッグバン]（全身）{4}

全身の筋肉に、戦闘に適した調整を行った補助人工筋肉を組み合わせて、より汎用的に攻撃が強化できるようにしたもの。戦闘時には爆発するような機敏さで、正確で威力のある攻撃ができる。

効果：攻撃ロールとダメージロールに＋1のボーナスを得る。

価格：10,000；**容量：**4

特殊：補助パーツなので、他の（全身）に装着するパーツと重ねて装着できる。

[メタルスキン]（皮膚）{10}

皮膚下に特殊な繊維を編み込んだシートを埋め込み、防弾・防斬・耐衝撃効果を得る。皮膚下処置なので目立ちにくいが、皮膚に傷を受けた場合は特殊繊維シートが見えてしまい{隠匿}に－5のペナルティを受ける。

効果：ダメージ減少5／射撃・斬撃・殴打以外

価格：4,000；**容量：**4

特殊：（皮膚）に装着する以外の、他のサイバーパーツと重ねて装着することができる。

[サイバーヘッド]（全身）{5}
[サイバーボディ]（全身）{8}
[サイバースタイル]（全身）{10}

高度に精錬された人工皮膚を纏って作られた生体部品。強度よりも美しさを引き立てる用途で製作されている。そのため印象を強める効果で【CHA】を引き立てる。ただし、微妙に質感が本物と異なるためにつぶさに観察すると（サイバー化を見破る判定の難易度に＋2のボーナス）サイバー化されていることが確認できる。

効果：【CHA】に強化ボーナスとして、ヘッド（＋2）ボディ（＋4）スタイル（＋6）を与える。

価格：ヘッド（3,000）ボディ（8,000）スタイル（18,000）

容量：ヘッド（3）ボディ（4）スタイル（6）

特殊：ここに記されたパーツを複数装着することはできない。

特殊

装着する部位を特定しない[OSS]は装着した場所から蛇腹状のアームが延ばせれば使用することができる。[サイバークライム]は腕とつま先の両方が露出していなければ効果の利益を得ることができない。装着する部位が自由なのと複数部位にまたがるパーツなので、ここにまとめてある。

[OSS]（－）{2}

約1メートルほどの蛇腹状のアームの先に、視認装置を取り付けたカメラアーム。完全遮蔽の状態から周囲を見渡したり、細い隙間から中を覗くことができる。

効果：1メートルの範囲で視線を通すことができる。

価格：5,000；**容量：**3

特殊：どの部分にも装着することができる。また、視覚装置に（片目）のパーツを重ねて装着することもできる。

[サイバークライム]（腕・脚）{0}

腕とつまさきに吸盤と爪を組み合わせた登攀補助用のパーツ。〈登攀〉が成功しやすくなる上に、パーツの安定性から手掛かりがない壁や天井にも挑戦することができる。さらに、壁に対する保持効果が高いため、じっくりと時間をかけて妨害がない状態であれば、通常の移動速度の1／8で登ったり降りたりすることができる。

効果：〈登攀〉判定に＋2の状況ボーナスを与える。〈登攀〉判定で出目20を選択できる。

価格：4,000；**容量：**4

特殊：他の（腕）や（脚）に装着するパーツと重ねて装着することができる。

フルボーグ

フルボーグは脳だけは本人のものであるが、神経や筋肉は合成繊維性、化学反応液で構成され、動作する（通称ケミカルリンゲル式という）。

肉体的な内臓がないため、流動食しか摂取できず、彼らは専用流動食と、定期的に交換されるケミカルリンゲル液で生きている。もちろん本人の意思で内臓を残すこともできるが、あまり年を経ずに機能しなくなる（新陳代謝不足のための老化だといわれている）。

フルボーグはそのスペックの高さから、兵器、過酷な環境への対応、特殊任務などの目的に対して生み出される。

兵器としてのフルボーグの定義はコンバットシェルのような局地戦用・対戦車兵器よりは、どんな状況にも対応できる強化人間であるが、その技術の開発には軍事面からのアプローチがもっとも強い。

より高い生存率と任務遂行力の高さ（いわゆるエリート特殊部隊）に加え、宇宙空間を始めとする過酷な環境への対応を目的とした戦闘フルボーグ（または重フルボーグ）部隊の編成は、どのメガ＝シティでも莫大な予算を厭わず行われている。

他には、エージェントまたは捜査官としてサイバー化した者たちもおり、これらの特殊フルボーグは生身の人間にこなせない、様々な任務をやり遂げるために特殊な能力を有している。

こうした制式フルボーグは、それほど世間の目に触れることはないが、アーミーの放出品やブラックマーケットなどでパーツ単位では見かけることがある。

なかにはそれらのサイバーパーツをつなぎ合わせてフルボーグもどきになる変わり者もいる。

フルボーグの特徴

制式フルボーグは、その用途から「戦闘タイプ」と「特殊タイプ」に分けられ、「戦闘タイプ」は［機動回避］を常備しており、【WIS】能力修正値と同じ回数（最低1回）使用することができる。以下に記されるフルボーグは完成された個体としての能力を持つもので、さらなるサイバー化による強化は行えない。行うとバランスを崩し、かえって弱体化するからである（キャラクターのレベルアップによる強化は妨げない）。特に記載されていないが、人工筋肉や人工神経が標準装着されているため、個々のフルボーグに対応した能力値を持つ。

フルボーグの説明

以下の項では、個々のフルボーグについて説明する。

［フルボーグ名］（タイプ）｛リンゲル液（ケミカルリンゲル液の交換時間）｝

そのフルボーグがどんなものか、どのように能力を持ちどんな用途に使われるかが簡単に記してある。

サイバーパーツ：フルボーグに装着されているサイバーパーツの一覧。通常のサイバーパーツと効果の異なるものは説明もしている。

価格：フルボーグの標準価格。流通程度、装着過程において、ある程度変動する。単位は＄。

能力値：フルボーグの基本能力値。破損程度で減少していることはあるが、増加はすることはない。

特殊：フルボーグの追加説明。個別の能力を持つものはここに記されている。

［キュクロプス］（戦闘タイプ）｛1ヶ月｝

その能力は戦車1個小隊以上といわれる、あらゆる任務に対応する最新フルボーグ。金属ボディの筋肉質な外見をしている。軍部関係、特に軍特殊部隊に採用されているため、PCが手に入れるのは困難である。

サイバーパーツ：メンタルスタビライザー（損傷時の意志セーヴに＋10のボーナスを得る）、専用マニューバーRAM（コンバットシェル用のマニューバーディスクをコピーして、同じように使用する）、サイバーアイ、マイクロECMポッド（サイバーレーダーサイトの効果を無効にする）、サイバーレーダーサイト、サイバーノクトビジョン（暗闇のよる視覚困難状態を無効にする）、サイバーリンク端子×5、CSS（OSSのアームの長さが2メートルになったもの）×2

価格：2,500,000

能力値：【STR】22【INT】13【WIS】13【DEX】20【CON】18【CHA】8【AC】20

特殊：非常にバランスのとれたフルボーグであり、装着されたサイバーパーツも通常以上の効果を発揮する。

［甲人III型］（戦闘タイプ）｛1週間｝

旧式フルボーグで、市場にも多数放出されている。一応ラバーがコーティングされているが、外見は人形のようにしか見えず、不気味な印象を与える。

サイバーパーツ：サイバーアイ、サイバー狙撃サイト、サイバーリンク端子×1

価格：20,000

能力値：【STR】16【INT】14【WIS】12【DEX】16【CON】14【CHA】6【AC】10

［ネッガー］（戦闘タイプ）｛3週間｝

ゴリラのような身体と長い顎が特徴な金属ボディを持つ。主に筋力を増強する方向で作られている。

サイバーパーツ：サイバーアイ、メンタルスタビライザー、サイバーリンク端子×2、CSS×1

価格：1,200,000

能力値：【STR】24【INT】12【WIS】12【DEX】16【CON】20

表6−2　フルボーグ

タイプ	名称	STR／INT／WIS／DEX／CON／CHA／AC	価格(W$)	交換	隠匿
戦闘	キュクロプス	22／13／13／20／18／8／20	2,500,000	1ヶ月	−5
戦闘	甲人III型	16／14／12／16／14／6／10	20,000	1週間	0
戦闘	ネッガー	24／12／12／16／20／10／16	1,200,000	3週間	−5
戦闘	ユーロボーグM	18／16／14／18／16／12／14	200,000	2週間	−5
特殊	ワイルドアイ	8／18／16／8／10／8／6	800,000	2週間	−5
特殊	カメレオン	14／14／14／14／14／14／14	500,000	1ヶ月	10
特殊	バイパー	16／14／14／16／18／16／14	100,000	2ヶ月	15

【CHA】10【AC】16
特殊：

[ユーロボーグM]（戦闘タイプ）｛2週間｝

旧ヨーロッパ連合が開発したユーロボーグの発展型。やや旧式ではあるが、セラミック装甲を有しており、高い防御効果を持つ。

サイバーパーツ：サイバーアイ、サイバー狙撃サイト、サイバーリンク端子×2、、メタルスキン、特殊繊維皮膚、
価格：200,000
能力値：【STR】18【INT】16【WIS】14【DEX】18【CON】16【CHA】12【AC】14
特殊：［メタルスキン］［特殊繊維皮膚］の効果が増強されており、ダメージ減少10をもつ。

[ワイルドアイ]（特殊タイプ）｛2週間｝

戦術支援フルボーグで強力なセンサーや電子装備を誇る。外観はメカむき出しのロボットの骨組みのようで、あちこちにセンサー、レンズ、アンテナが露出している。

サイバーパーツ：サイバーレーダーサイト、マイクロECMポッド、サイバーアイ、サイバーIRビジョン（通常より高性能で、赤外線映像だけで個体の識別ができる）、サイバーリンク端子×20、CSS×4
価格：800,000
能力値：【STR】8【INT】18【WIS】16【DEX】8【CON】10【CHA】8【AC】6
特殊：壊れやすい身体なので、戦闘にはむいていない。攻撃を受けると必ずどこかが壊れる。

[カメレオン]（特殊タイプ）｛1ヶ月｝

エージェント用の変装フルボーグ。外見は人工細胞を使用して人間とまったく同じに作られており、傷つけられたら血も流れ、レントゲンを撮られても人間と同じように写る。変装することはもちろん、関節の長さも変えられるので子供から老人まで自在に姿を変えることができる。

サイバーパーツ：サイバースキン
価格：500,000
能力値：【STR】14【INT】14【WIS】14【DEX】14【CON】14【CHA】14【AC】14
特殊：変装に特化しているので〈変奏・演技〉技能の判定に＋10のボーナスを得る。

[バイパー]（特殊タイプ）｛2ヶ月｝

完全内改造型で、外観は改造前の姿を持ったフルボーグ。

サイバーパーツ：サイバーリンク端子×4
価格：100,000
能力値：【STR】16【INT】14【WIS】14【DEX】16【CON】18【CHA】16【AC】14
特殊：外観がほとんど生身の状態に偽装されているため、｛隠匿｝15を持つ。



第7章 メカニック

メカニック概略

メカニックとは、人間が操縦し、人間を運ぶことのできる車両やホバー、歩行機械などの総称である。磁気嵐の吹きあれる22世紀では、どんなメカニックも完全なる無人化は不可能で、最低でも人間が乗り込んで操縦できなければ機能しない。荒野を踏破するのは頭でっかちの研究者が書いた設計図ではなく、ハンターたちの技術と経験に支えられた、熱い魂なのだ。

メカニックのタイプ

メカニックには、大きく分けて4種類のタイプがある。

タイプA：昔ながらのヘリコプター、航空機などの空中を飛行するメカニック。磁気嵐などの影響により、荒野では運用が難しくなっている。

タイプH：バイクやホバーなど、地上や水上を高速で機動するメカニック。タイプVとの違いは、ドライブを停止すると姿勢を維持するのが難しい（ホバーなら地面に接地してしまう）ことである。

タイプV：バギーや装甲車、無限軌道車など、4輪以上の車輪で地上を移動するメカニック。

タイプM：コンバットシェル、ガンドッグ、インセクターなどの主に脚を使って移動する歩行機械。

しかし近年は、複数のタイプのメカニックをドッキングさせて運用するRAFTメカニックや、可変型コンバットシェルの登場により、境界があいまいになりつつある。

メカニックの構造

22世紀のメカニックは、MAD（Modulated Assembule Device／組替汎用機器）規格で統一されつつある。これは、メカニックを本体（フレーム）とエンジンなどの動力（パワープラント）、車輪やホバーユニットなどの移動システム（ドライブ）、兵器や用途に合わせた作業用マニピュレータなどのアクセサリーに分類し、それぞれの接続方法を規格化して互換性を持たせたものである。

ブリュッセルのP.フレゴー技師が開発したこのシステムは、瞬く間に世界中に広まった。当初は主に土木工事、採掘作業に採用、やがて警備車両などにも用いられるようになった。フレゴー技師はMAD規格によってフレゴー社を興し、後のヨーロッパ系巨大企業体ワイズ・インターナショナルの母体となった。

現在では、多くの機械メーカーがMAD規格に沿ってメカニックを生産している。名のあるメーカーならば、完成品としてのパッケージ販売のほか、本体のみ、パーツごとの販売、あるいは顧客が好みの構成で購入するBTO形式の販売にも対応しているのが一般的だ。

言うまでもなく、MAD規格によるメカニック最大のお得意様は、ハンター（特にランドブラスター）たちである。

メカニックの能力値

メカニックには以下のような能力値が設定されている。

タイプ：メカニックの形状。メカニック戦闘においては、人間とサイボーグはMタイプとして扱う。

サイズ：メカニックの大きさ。サイズによってACに修正がある（通常はペナルティ）。また、搭載する装甲の重さ（ENC）に関係する。

メカニック修正：メカニックの機動力と操縦性を示し、キャラクターの【DEX】に相当する。メカニック搭乗者のイニシアチブと、メカニックのAC、操縦判定、メカニックが行う反応セーヴを修正する。完全に停止しているメカニックのメカニック修正は－5として扱われる。

【STR】：マニュピレータを持つメカニックにのみ設定される。主にマニュピレータを使用する行動でのSTR能力値を表す。

最大MV：メカニックの最大移動速度。原則として、メカニックは1ラウンドに最大MVまで移動でき、0から最大MVの範囲内でそのラウンドの移動速度を決めることができる。

AC：メカニックのACは"10＋サイズ修正＋メカニック修正＋装甲修正"で求められる。装甲種別によって、どの種別のダメージに対して装甲修正が有効かが異なる。

装甲DR：メカニックはその装甲によってダメージ減少能力を持ち、装甲DRで示す。どのような攻撃に対してダメージ減少が有効かは装甲種別で決定される。装甲DR値は搭載した装甲板の平均的な厚さを示している。

上面装甲DR：メカニックによっては、構造上、上からの攻撃に対して装甲が有効に機能しない場合がある。これを上面装甲DRとする。通常は装甲DRの半分（切り捨て）である。

荷重制限（TP）：そのメカニックに搭載できる兵器やアクセサリーのENCを表す。兵装・装甲TPと貨物・乗客TPの2種類がある。「○○（××）」のように表記されている場合、××が最大のTPで、○○が装甲とサンプルの搭載兵装分を差し引いた残りTPである

乗員：メカニックに標準で搭載されているシートの数。数字の横に☆がある場合、シート数は変更できない。

機動回避：そのメカニックが機動回避可能か否かを表す。

サイバーリンク：そのメカニックにサイバーリンク・システムを搭載可能か否かを表す。

搭載兵装／専用固定兵装：メカニックに標準で搭載されている兵装やアクセサリー。固定兵装は換装できない。

本体価格：メカニックの本体を購入する際の価格。装甲および搭載兵装の価格は含まれない。( )つきで書かれているものは、修理や改造費用を算出する際に参照するための価格である。専用固定兵装を持つメカニックについては、本体のみの購入はできない。

サンプルセット価格：装甲と搭載兵装を含めたセット価格。若干割引されている。

メカニックの改造

本書に収録のメカニックは、Gクラスメカニックなどを除いて、すべてMAD規格が採用されており、装甲や火器、アクセサリーなどを入れ替えてオリジナルのメカニックを作成することができる。装甲や兵器、アクセサリーを追加したり換装する場合、それらの装備のENC合計は兵装TP以内に収めなければならない（一部のアクセサリーについては貨物TPを消費して搭載することもできる。後述）。

メカニックによっては専用の固定兵装があり、「専用固定兵装」となっている兵装は換装できない。TPの計算上、固定兵装のENCは0として扱われる。破壊されるなどして失われても、その分を追加の兵装に回すことはできない。

メカニックの装甲

搭載できないと記されているものを除き、各メカニックには1種類の装甲板と1種類の特殊装甲を搭載できる。特殊装甲はリアクティブ・アーマーなど装甲板の上に搭載する形のもので、使い捨てが多い。通常の装甲板を複数組み合わせたり、複数の特殊装甲を併用することはできない。

装甲DR

装甲板はその種別によってメカニックのACへの修正と、装甲DR1あたりのENC、搭載可能なDRの上限値、有効なダメージ種別が決まっている。

装甲の重さと価格はメカニックのサイズによって大きく異なる。表の数字は中型メカニックに搭載する場合のもので、大型以上の大きさの場合、「サイズ・装甲係数表」にある通り、ENCと価格が上昇する。これらの修正は特殊装甲には適用されない。

装甲の換装には最短でも1日はかかり、費用は価格に含まれている。

例：大型サイズのホバークラフトであるシュリケンにステンレス装甲を搭載する。ステンレスの限界DRである5まで積むと、必要な兵装TPは50、価格は＄500となる。

表7－1　装甲DRの素材種別

素材	ENC（DR1あたり）	有効なダメージ種別	AC修正	限界DR	価格（W＄）	解説
ステンレス	5	弾、殴打、斬撃、刺突	2	5	50	いちおうの加工はしてあるものの、ただの鋼鉄板に過ぎない。耐弾効果はほかの装甲板に劣るが、金に余裕がないときはこれを選ぶのもいいだろう。
ハイ＝チョバム	10	弾、殴打、斬撃、刺突、火炎	4	10	250	チョバムアーマーを軽量化したもので、本来戦車にしか付けられなかった強力な装甲をすべてのメカに付けられるようにしたものである。
ファイバニウム	10	弾、殴打、斬撃、刺突、火炎、レーザー、電撃	3	10	1,000	ハイ＝チョバムアーマーの表層に耐レーザー樹脂をコートしたもので、これで衝撃と高熱の両方に耐えられるようになった。
チタン合金	5	弾、殴打、斬撃、刺突、電撃	6	12	2,000	高価だが軽量、強力なチタン合金はすべての航空兵器に使用されている。
ライトチタン	2	弾、殴打、斬撃、刺突、電撃	5	15	4,000	チタニウム・アーマーを極限まで軽量化した装甲。非常に高価だが、TPに余裕のない小型メカや航空機には最適の装甲板だろう。
劣化ウラン	20	弾、殴打、斬撃、刺突、火炎、レーザー、電撃	10	20	10,000	非常に硬く、重い装甲板。劣化ウランは通常の装甲効果に加え、I・II類の火器による攻撃のうち、クリティカルでないものすべてを無効化するという能力を有している。この能力は実際の装甲DRや火器の対物効果に関係なく、必ず発揮される。

表7－2　メカニックのサイズ・装甲係数表

サイズ	ENCおよび価格
中型	表と同じ
大型	2倍
超大型	4倍
巨大	10倍

特殊装甲

エレキ・シールド：装甲板の上に高圧電流を流すシステムで、取り付いて中の乗員にダメージを与えようとする敵（ハッチから手榴弾を投げ込む、マシンガンを乱射するなど）に備える装備。装甲効果はないが、接触した者は難易度20の頑健セーヴを行い、失敗すると2ラウンド、朦朧状態になる。成功しても次のラウンドまで立ちすくみ状態になる。フルボーグ、コンバットシェル、オートプロテクターを装着したキャラクターは、代わりに難易度15の頑健セーヴを行い、成功すれば影響を受けない。失敗したら1ラウンドの朦朧状態となる。

電磁パルスシールド：実弾、レーザーなどの攻撃を受けたとき、瞬間的に強烈な電磁波をメカニックの全表面に発生させる防御システムで、仕組みは人間用防具であるマグネットアーマーシステムとほぼ同様。装甲効果をチェックする必要はなく、（白兵戦以外の）攻撃を受けたら10点のダメージを減少させる。計10回の命中弾を受けるとバッテリーが消耗し、システムは作動しなくなる。替えのバッテリーは＄10,000、ENCは50。

ミラーコート：レーザー系兵器によるダメージを防ぐため鏡面処理を施した樹脂性薄板。熱を通しにくく、光を反射・拡散させる特殊装甲板。I、II類のレーザー兵器による命中を受けたとき、装甲効果の有効な部位であれば、す

べて無効化する。III、IV類火器、およびレーザーブレードによる命中は、最初の1回に限り打ち消すことができるが、その時点でミラーコートは破壊される。それ以上の大出力のレーザーに対しては効果がなく、命中を受けた時点で破壊されてしまう。

また、弊害として、装備したメカニックは遠くからでもひどく目立つようになり、このメカニックを発見しようとする〈視認〉の判定に＋2の状況ボーナスを与える。

リアクティブ・アーマー：みずから爆発して、本体への被害を無効化する指向性爆薬ボード。爆発してなくなるため、その恩恵は一度のみ。装着時に1以上のダメージを指定する。装甲効果のある部位に攻撃が命中し、かつ装甲DRを差し引いた残りのダメージが指定した点数以上だった場合、ダメージを完全に打ち消す。ただし打ち消せるのは弾丸やミサイル、ロケットによるダメージで、レーザーや火炎放射によるダメージは打ち消せず、しかも無駄にリアクティブ・アーマーを消費する。

リアクティブ・スモーク：リアクティブ・アーマーのすき間にCSD材料を仕込んだ、通常のリアクティブより便利な装甲板。装甲板が爆発したラウンドを含めた3ラウンドの間、ケミカルスモークを発生してメカニックの安全を図る。スモークの効果はケミカルスモーク・ディスチャージャー（CSD）を参照のこと。

表7－3　特殊装甲

名称	ENC	兵装	貨物	価格（W＄）
エレキ・シールド	150	○	×	5,000
電磁パルスシールド	200	○	×	500,000
ミラーコート	10	○	×	4,000
リアクティブ・アーマー	30	○	×	2,500
リアクティブスモーク	30	○	×	3,500

武器の搭載

特殊な例を除き、メカニックにはIII類およびIV類の火器を搭載することができる。搭載時には取り付け用の金具やメカニックの外装を加工する費用がかかり、火器のENCと価格を2倍として扱う。

センサー／通信系アクセサリー

これらの装備は、メカニックに搭載した兵器の命中率を上げたり、メカニックの操作を助ける働きがある電子機器である。電子戦用アクセサリーや磁気嵐などの効果で無効化される場合がある。光学サイト、各種レーザーサイト、ノクトビジョン、IRビジョン、IRAIのいずれかを使用して搭載兵器の命中率を上げる（または暗闇などのペナルティを打ち消す）ためには、兵器ごとにこれらの装置を取り付ける必要がある。もちろん、偵察や録画のために単独で取り付けてもよい。

無線操縦ユニット、および無線操縦リモコンは貨物TPを消費して搭載することができる。

IRAI：AIつきIRビジョン。ハイグレードIRビジョンにBクラス相当のアナリストAIによる分析／解説機能がついた夜間センサー。捉えたIR像が何の映像か、それが人間なら性別、年齢、精神状態や健康状態、所持品、記憶していれば個人識別を、メカニックなら種類やモデル名、武装などを推測して装着者に伝える。AIは〈視認〉、〈ファッションセンス〉、〈カウンセリング〉の各技能を修正値5で具え、嘘発見機や健康診断機としても使える。しかしプロなら解説されるまでもなく、IR映像を見ての分析は装着者が可能なはずなので、ルーキー用の装備とも言える。

IRビジョン：赤外線を増幅して感知する暗視装置。周囲の温度分布を感知してコンピュータ処理することにより視野を得る。個人用の装備より有効距離が向上している。暗闇によるペナルティを打ち消すが、対象の色や細かなディテールは分からないため、文字や絵を見ることはできない。フレアポッドのような強い光源がある場合、逆に暗闇の視界ペナルティを受けてしまう。

IR投光器：赤外線を照射して、赤外線を感知するセンサー（赤外線偏光フィルタやIRビジョン）を持っている者にとって周囲を"明るく"する。ただし、IRビジョンを持った敵に対しては、常に自分の居場所を知らせているようなものなのである。

SVS：衛星サービス企業による、リアルタイムの地上撮影サービス。世界中どこでも、指定したポイントから半径50kmのデジタル画像を最大2時間以内に撮影し、送信してくれる。ただし、シティ内や軍事基地、空港など重要な施設周辺の画像は、プライバシー保護や機密の関係から不可視フィルターがかかる。荒野で迷子になったとき近くに何があるかとか、探査に便利。また範囲内にバンデットの大群がいればそれも確認できるかも知れない。ただし、衛星に無線がつながらない場合もあるし、撮影した写真が不鮮明なこともある。具体的な分析には〈写真・撮影〉などによる判定が必要。SVSは1回使用ごとに＄500がサービス会社によって引き落とされるので、銀行に口座を開いていないと利用できない。

FIS：半径1kmに無数の小さなセンサーカプセルを散布し、射撃サポートを行なうシステム。コントロール機器本体はメカニック内部に設置でき、搭載兵器が攻撃ロール＋4の状況ボーナスと、暗闇による視界ペナルティ無効の恩恵を受ける（他のセンサーによるボーナスとは重複しない）。FISを使用するためには、まず専用ランチャーでセンサーロケットを打ち上げなければならない。ロケットは上空で破裂してセンサーカプセルを周囲に散布する。ロケットを打ち上げた次のラウンドの開始時からセンサーによる射撃サポートが開始される。カプセルは内蔵バッテリーで6時間稼働する。

FIS用センサーロケット：FIS用センサーロケット、専用の使い捨てランチャーつき。

火器管制AI：メカニックに搭載可能なすべての火器に対する《習熟》と、＋5の攻撃ロール修正を持つ火器管制専用のCクラスAI。会話などはできない。1つのAIごとに1つの火器を任せられ、メカニックの操縦者と同じイニシアチブで行動する。操縦者の指示により、指定された対象を指定された方法で攻撃する。これらの指示はサイバーリンク中ならばフリー・アクションで行えるが、そうでなければ移動アクションである。センサーが捉えているものならば一度にいくつでも対象を指定でき、「右から順

番に毎ラウンド攻撃しろ,といった命令も可能。

光学サイト:光学望遠鏡とカメラを用いた車載用照準システム。フレアポッド程度の光やECMの影響を受けないので信頼性は高い。夜間や濃霧、砂嵐など視認困難な状況では無効。

サイバーリンク・システム:操縦者とメカニックをサイバーリンクによって接続し、一体化させるシステム。ユニットひとつごとに3つまでのサイバーリンク端子があり、ひとりですべて使用しても、複数人で共用してもよい。搭載可能なメカニックには標準で組み込みスペースが設けられており、最初の1ユニットについてはTPを消費しない。望むならいくつでも増設することができる。

自動操縦AI:〈ドライビング〉または〈ナビゲート〉を+5の技能修正値で習得した自動操縦専用CクラスAI。会話などはできない。1つのAIごとに1つのメカニックの操縦を任せられ、イニシアチブ修正値はメカニック修正に等しい。機動回避はできない。火器以外のセンサーやアクセサリーを制御することもできるが、火器を使用するには別途火器管制AIが必要である。AIへの命令はサイバーリンク中であればフリー・アクションで行うことができ、またいつでも望むときにコントロールを取り戻すことができる。サイバーリンク中でなければ、停止以外の命令は移動アクションである。

赤外線偏光フィルタ:通常の光学サイトやカメラなどの光学機器に取り付けるオプションで、赤外線を可視化する。これ自体では暗闇を見通すことはできないが、IR投光器と組み合わせることで、IRビジョンよりも鮮明な視野を得られる。また、赤外線レーザーの光を視認できるようになる。フィルタは移動アクションでオン/オフを行う(サイバーリンク時フリー・アクション)。フレアのような強い光源がある場合、赤外線による視野を失うが、ペナルティを受けることはない。

赤外線レーザーサイト:IRビジョンに赤外線レーザーポインターを搭載したもの。赤外線レーザーを使用することで、外部からレーザーの発射口を悟られにくくした。暗闇によるペナルティを無効化し、ポインターをオンにした場合は攻撃ロールに+2の状況ボーナスを得られる。ポインターのオン/オフは移動アクション(サイバーリンク時フリー・アクション)で行う。このボーナスは濃霧などによる不可視状態では無効。

無線操縦ユニット:メカニックを無線操縦可能にするユニット。バイクやCSのように姿勢制御に操縦者の体重移動が必要なものには搭載できない。無線操縦では機動回避は行えない。無線の有効距離は最大で1kmほど。

無線操縦リモコン:無線操縦ユニットを搭載したメカニックを操作するためのリモコン。無線通信機なので、通信に用いてもよい。通常の通信機で代用することもできる(操縦や攻撃ロールにさらに−2のペナルティ)。このユニットをメカニックに搭載した場合、メカニックに搭乗していながら、他のメカニックを操縦することができる。

ノクトビジョン:車載用暗視装置。光電子増幅管(弱い光を増幅できる)を使って暗闇でも見通すことができる。暗闇による視界ペナルティを半減する。フレアポッドのような強い光源がある場合、逆に暗闇の視界ペナルティを受けてしまう。再起動には移動アクションが必要。

パッシブレーダーポッド:レーダー波を探知するシステム。レーダーポッドやミサイルが使用された場合、その位置

表7−4　センサー/通信系アクセサリー

名称	ENC	兵装	貨物	有効範囲	効果	無効化手段	価格(W$)
IRAI	10	○	×	100m	暗闇によるペナルティ無効	フレア	40,000
IRビジョン	5	○	×	100m	暗闇によるペナルティ無効	フレア	5,000
IR投光器	10	○	×	100m/円錐形	赤外線を照射する		5,000
SVS	0	○	×	50km	写真撮影	電磁嵐など	500
FIS	0(10)	○	×	1km	攻撃+4	ECM	35,000
FIS用センサーロケット	10	○	×				5,000
火器管制AI	5	○	×	−		なし	8,000
光学サイト	5	○	×	50m	攻撃+2	暗闇、濃霧など	1,000
サイバーリンク・システム	0(5)	○	×	−	サイバーリンク		3,000
自動操縦AI	5	○	×	−		なし	8,000
赤外線偏光フィルタ	2	○	×	100m	IR投光器と併用時、暗闇によるペナルティ無効	フレア	1,000
赤外線レーザーサイト	5	○	×	200m	暗闇によるペナルティ無効/攻撃+2	なし	7,000
無線操縦ユニット	4	○	○	1km	無線操縦	ECM	2,500
無線操縦リモコン	2	○	○	1km	無線操縦	ECM	1,500
ノクトビジョン	4	○	×	200m	暗闇によるペナルティ無効	フレア	2,500
パッシブレーダーポッド	10	○	×	半径10km	レーダーの逆探知	なし	5,000
レーザーサイト	10	○	×	100m	攻撃+2/+4	完全な暗闇、濃霧など	5,000
レーザー通信機	5	○	○			ALPD	4,000
レーダーポッド	20	○	×	半径5km	ミサイルによる攻撃+5	チャフ	15,000
ロングレンジ・レーザーサイト(LRLS)	20	○	×	1km	攻撃+2/+4	完全な暗闇、濃霧など	25,000

を特定する。レーダーポッドと同様、障害物によってレーダー波が遮られていた場合は探知できない。

レーザーサイト：光学サイトにレーザーポインターを組み合わせて精度を高めた車載用のもの。光学サイトと同様の攻撃ボーナスに加えて、ポインターをオンにした場合はさらに＋2(合計＋4)の状況ボーナスを得られる。ポインターのオン／オフは移動アクション（サイバーリンク時フリー・アクション）で行う。これらのボーナスは不可視状態では無効。

レーザー通信機：赤外線レーザーを利用した通信機。通常品より確実に通信が可能で、よほど酷い電磁嵐や濃霧でない限り影響は受けにくい。当然、受信側もレーザー通信機を持っている必要がある。理論上の最大通信可能距離は1,000kmだが、実際には地球の丸みのため、地上メカニックに搭載した場合は10km前後で通信不能になる。

レーダーポッド：パルスレーダーによる対空・水上警戒システム。暗闇・濃霧などの視界に関係なく範囲内のメカニックや障害物を探知する。他のレーダーポッドやミサイルが使用された場合、その位置を特定することができる。ただし、レーダー波は障害物に遮られるため、その向こうにいるものは探知できない。障害物に偽装されているメカニックを探知するには、別途〈視認〉や〈知覚〉による対抗判定が必要。探知したメカニックに対しては間接砲撃が可能で、ミサイルによる攻撃ロールに＋5の状況ボーナスを得る。

ロングレンジ・レーザーサイト（LRLS）：高出力の赤外線レーザーを使用した長距離レーザーサイト。有効範囲以外は赤外線レーザーと同じ。50mまでの距離ならば、これ自体を弾数無限の.22Calブラスターとしても使用できる（III類火器として扱い、《ヘビーウェポン習熟》がない場合、攻撃ロールに－4）。

電子戦用アクセサリー

ここでの電子戦とは、敵のセンサーやミサイルなどの自動兵器に対し、電波妨害などを行い命中率を下げたり、無効化することを意味する。電子戦用アクセサリーはすべて兵装TPを消費して取り付けなければならない。

アンチレーザーパウダー・ディスチャージャー（ALPD）：レーザー光を拡散する粉の煙幕を張る装置。メカニックの半径5mに拡散し、3ラウンドの間、レーザーを利用したセンサーの効果をすべて無効化する（自分も含まれる）。しかし、50m以内のLRLSは無効化できず、またレーザー兵器に対しては無力である。この煙幕にはCSDのように視界そのものを遮る効果はない。

ECMポッド（S）：最強のECM（電子対抗手段）ポッド。強力なジャミング（妨害電波）により、効果範囲内のすべての無線通信を無効化する。特定の周波数のみ有効（無効）に設定することもできるが、その場合、全ラウンド・アクションとして〈暗号・信号〉で難易度25の判定に成功すると有効（または無効）な周波数を割り出すことができてしまう。SクラスのECMポッドには兵器としてソニックガンの効果（射程5m）もある（《ヘビーウェポン習熟》がない場合、攻撃ロールに－4）。最大8回まで使用でき、射出体の補充費用は1回の使用につき＄50。

ECMポッド（A）：ECMポッド（S）と同様だが、ソニックガン相当の効果はない。〈暗号・信号〉の難易度は20、最大5回まで使用できる。

ECMポッド（B）：ECMポッド（A）と同じだが、〈暗号・信号〉の難易度は15、最大2回まで使用できる。

Xレイスクランブラー：X線によるコンプトン効果で強烈な電磁パルスを発生させ、電子機器を破壊する。メカニックに対して放射すると、すべてのセンサー／通信系アクセサリーはそれぞれ30％の確率で破壊される。直接X線を照射する訳ではないので、精密電子機器以外のメカニック、人体などへの影響はない。使用ごとに24時間の充電が必要（メカニックのバッテリーで自動的に行われる）。Xレイスクランブラーは非常に壊れやすい機器であり、搭載したメカニックの「兵装・貨物」に攻撃が命中した場合、スクランブラーに命中していなくても、50％の確率で故障する。修理はモーターショップでしかできず、＄5,000かかる。

ケミカルスモークディスチャージャー（CSD）：レーダー波をかく乱する性質の粉を含んだ煙幕を発生させ、視界を遮る。中心から5mまでは視認困難となる。内部にいる者が、内部にいる他のキャラクターやメカニックを攻撃する場合は20％の失敗確率がある。内部から外部、外部から内部への攻撃は完全な不可視状態となり、50％の失敗確率がある。煙幕自体は3ラウンドその場に残るが、移動をしてしまえばその効果は受けられない。また、ヘリは使用しても効果はない。

チャフポッド（L）：レーダー波をかく乱する破片をばらまき、相手のレーダー系センサー（レーダーポッド、パッシブ・レーダーポッド）、ATMの距離プラス修正をすべて無効にする。最大4回まで使用でき、射出体の補充費用は1回の使用につき＄50。

チャフポッド（M）：チャフポッド（L）と同様だが、使用回数は最大2回まで。

チャフロケット：これは射出されると上空で爆発し、2km四方にチャフをまき散らすもので、1d6分間持続する。これが使用されると敵味方の区別なくレーダー系センサーやATMが無力化される。

フレアポッド（L）：光熱体を射出するもので、こちらはIRセンサー、ノクトビジョンをかく乱し、SAMの距離プラス修正を0にする。1ラウンドもつ。最大6回まで使用でき、射出体の補充費用は1回の使用につき＄50。

フレアポッド（M）：フレアポッド（L）と同様だが、最大3回まで。

その他のアクセサリー

メカニックの運用上重要となりうるアクセサリーである。兵装として扱われるもの、貨物として扱われるものの他、サイドカーのようなオプションも含まれている。

表7−5　電子戦用アクセサリー

名称	ENC	兵装	貨物	有効範囲	効果	回数	再利用	価格(W$)
アンチレーザーパウダー・ディスチャージャー(ALPD)	8	○	×	半径5m	3ラウンド、低出力のレーザー無力化	1回	使捨て	200
Xレイスクランブラー	40	○	×	射程100m	センサー/通信系アクセサリー破壊	1回	可能	50,000
ケミカルスモークディスチャージャー(CSD)	8	○	×	半径5m	3ラウンド、視認困難	1回	使捨て	50
チャフポッド(L)	30	○	×	半径50m	1ラウンド、レーダー無力化	4回	可能	4,000
チャフポッド(M)	20	○	×	半径50m	1ラウンド、レーダー無力化	2回	可能	2,000
フレアポッド(L)	30	○	×	半径50m	1ラウンド、赤外線無力化	6回	可能	3,000
フレアポッド(M)	20	○	×	半径50m	1ラウンド、赤外線無力化	3回	可能	2,000
ECMポッド(S)	30	○	×	半径50m	2ラウンド、無線通信妨害	8回	可能	32,000
ECMポッド(A)	15	○	×	半径50m	2ラウンド、無力化	5回	可能	12,000
ECMポッド(B)	10	○	×	半径50m	2ラウンド、無力化	2回	可能	5,000
チャフロケット	10	○	×	半径2km	1d6分、レーダー無力化	1回	使捨て	30,000

Iマニピュレーター：インセクター、ガンドッグ専用オプション。脚部内スペースを利用して、人間の腕サイズのマニュピレーターを内蔵する。出力も人間の腕程度。精密な作業は無理だが、外に出ることなく、ちょっとした物をつかむことができる。格闘や射撃には使えない。マニュピレーターは2本1組で操作はコクピットに設置される簡単な小型リモコンで行なう。

EB（エマージェンシービーコン）：強力な電波で遭難者の位置を救援隊や仲間に知らせる。電波の届く範囲は100kmほどで、土地によっては気休めにしかならないかも知れない。これは懐中電灯のようなデザインとサイズで、最大60時間作動し続ける。

エレクトロニック・フラッシュ：箱型の巨大な発光装置。目くらまし用で、フラッシュを浴びた者は難易度15の頑健セーブを行い、失敗すると1ラウンドの間立ちすくみ状態となる。1回の充電で10回の使用が可能。交換用バッテリーはENC1で＄20。

オイル噴射器：後方路面にオイルを噴射する。舗装道路でのみ有効で、15回まで使用できる。交換用オイルはENC5で＄100。オイルを撒かれた地帯では、車輪型のメカニックは難易度15の操縦判定に失敗すると制御不能状態になる。また、ノズルを真後ろに向けて噴射することで、追跡者の視界をさえぎることもできる。難易度15の反応セーヴを行い、失敗した場合、2ラウンドの間視界を失う。

キャビンパーツ：4人ぶんの簡易個室寝台とキッチン、リビング、シャワー・ルームを完備し、快適な居住空間を提供するキャビン。カーゴなど主として輸送用のメカニックに搭載する。

牽引シェルキャリア：自走力のない安価なコンバットシェル運搬車。CS1機を搭載でき、大型以上のメカニックによって牽引されるが、メカニック修正を　3しなければならない。その他のルールはカーゴと同様に扱い、本体hp10、ドライブhp5とする。CSが攻撃を受けると30％で搭載中のCSに命中する。兵装・装甲を装備することはできず、CSのメンテナンスもできない。牽引しているメカニックのコクピットからの操作により、フリー・アクションでキャリアを切り離すことができる。

射出シート：メカニックが破壊されたとき、搭乗者が脱出するための高圧ガス式射出装置。これは1シート分の価格で、乗員用のシートを改造する場合、兵装または貨物TPを1シートにつき30消費する。新規に取り付ける場合のENCは80である。パラシュートが標準装備されており、制御不能に陥ったメカニックから安全に脱出できる。装甲DR値が11以上のメカニックや、ホバータンク、装甲車、戦車には搭載できない。使い捨てで再利用できない。

消火バー：消火液の入った鉄パイプをメカニックの引火しやすい部分にさし渡すという仕掛けで、火が出ると自動的に作動して消火する。メカニックの本体またはプラントhpが0以下になるようなダメージを受けた時、1d3ポイントのダメージを軽減する。この効果は一回の戦闘で一度しか受けられず、消耗品である。

地雷投射器：対戦車地雷を後方に投射する装置。対戦車地雷5個までを搭載でき、地雷のENCは投射器のENCに含まれる。

水性カラースプレー：メカニックのボディカラーを簡単に変えられる水性スプレー。メカニックを誤認させるための〈偽装・カモフラージュ〉を行うことができる。作業自体は1分程度で完了する。この塗料は水で簡単に洗い流すことができ、メカの表面を痛めない。

ステルス・スプレー：電波吸収塗料のスプレーで、使用するとメカニックのボディカラーはつや消しブラックになり、一度塗ると簡単には落ちない。レーダーから逃れるための手軽なアイテムだが、大きな効果は望めない。一般市販されているごく初歩的なレーダーポッドを30％で探知に失敗させ、ATMをはじめとするレーダー誘導ミサイルは、最終的な攻撃ロールのあと、10％ではずれる。軍用の大型レーダーなどには何の効果もない。

スパイク投射器：巨大なスパイク（マキビシ）を道の後方にばらまく装置。1回につき100個程度のスパイクがまかれる。5回まで使用可能。車輪型メカニック（バイク、バギー、ワゴン、装甲車）はスパイクを回避するために難易度20の反応セーヴが必要で、失敗するとドライブに1d6のダメージ（成功・無効）。スパイクは5回分500個でENC10、＄50だが、時間と鉄クズがあれば自分でつくることもできる。

センサースーツ：パイロットやレーサーが着用する耐G／耐火ツナギ。このハンター向けのスーツは気密が保たれており、NBCに対する防御も可能なすぐれもの。防具としての効果があり、その能力はジャンプスーツと同様である。

ターレット・サイドカー：装輪式バイク専用オプション・サイドカー。サイドカーに電動式の銃座を搭載したもので、人は乗せられない。このサイドカーがあればバイクでも360度の射界を確保できる。銃座にはENC30までの兵器1基が搭載でき、操作は操縦者が行なう。バイク本体のメカニック修正を−3する。

耐酸カーワックス：メカニックの塗装はすべて耐酸性だが、荒野の戦闘などでダメージを受けて塗装がはがれた車体表面は、放っておくと錆びる。それを避けるには耐酸カーワックスで磨くなどの手入れが必要になる。

耐衝撃シート：クラッシュ時に乗員を保護する特殊シート。クラッシュによるダメージを半減することができる。この効果は一度のみで、以後は通常のシートとして扱う。

多目的牽引車：リアカーのようなもので、ENC100までの貨物を搭載できる、主にバギー用のオプション装備。本体のメカニック修正を−3、兵装・装甲を装備することはできない。牽引しているメカニックのコクピットからの操作により、フリー・アクションで切り離すことができる。

電動ウインチ：荒野を走るメカニックにとってウインチは必須装備であり、特に断りがない限り標準で搭載されている。壊れたときやもう1基必要になった場合はこのデータを用いて取り付けること。メカニック本体のバッテリーで作動し、そのメカニックと同じか、より小さいサイズのメカやものを引っ張ることができる。

ドラッグシュート：地上メカニックの急制動用緊急展開パラシュート。作動させるとプラントが停止した状態でも緊急停止を行える。使用後は切り離すのが普通だが、丹念に折り畳めば再度使用できる。飛行中のメカニックやコンバットシェルの空挺降下には使えない。

ニトロパック：ニトログリセリンと過酸化水素水の混合液の入った1回限りの使い捨てパック。10ラウンドの間、車輪、ホバー、ダッシュローラー、トラベルホイールで移動するメカニックの最大MVに+10、脚移動するメカニックの最大MVに+1する。ロケットブースターの最大MVには効果がない。効果終了時に、メカニックのプラントhpに1d6ポイントのダメージを与える。

バイク共用サイドカー：バイク用のサイドカー・オプションで、バイクの貨物TPを+50するか、人間ひとりを乗せることができる。バイク本体のメカニック修正を−3する。

パワーラダー：バルコニーつきの油圧式折り畳みはしご。はしごは最大15mの高さまで伸ばすことができ、バルコニーにはふたりまでの人間が乗れる。高所作業はもちろん、はしごから遠方を偵察したり、使い出は結構あるだろう。

偏光ウインドウ：強力な光を受けたとき、瞬間的に閃光を防御する特殊ウインドウ。バギーなど肉眼で視野を確保しているメカニックが装備可能。フラッシュボム、フラッシュグレネード、エレクトロニック・フラッシュなどに対する操縦者の頑健セーヴに+5の修正を得る。

ホバークラフト・ブースター：戦闘ホバー専用の増加ロケット・ブースター。他のホバー・メカニックでは使用できない。主に戦闘時／高速走行時の機動性を向上させる装備で、MVは増加しない。使用したラウンド、メカニック修正とイニシアチブ両方を+5する（新しいイニシアチブで行動できるのは次のラウンドから）。ブレーキとしても使用でき、プラントやドライブが停止していても、メカニックを緊急停止させることができる。使用すると強烈なGがかかり、すべての乗員は難易度18の頑健セーヴを行い、失敗すると1ラウンド朦朧状態になる。操縦者がこのセーヴに失敗すると、制御不能状態の原因になる。燃料の補充費用は＄500で、1回の補充で最大10ラウンドまで使用できる。

ホバータンク・ブースター：ホバータンク専用より大きい増加ブースター。他のホバー・メカニックでは使用できない。使い方、ペナルティーはホバークラフト・ブースターと同じだが、プラスできるメカニック修正（およびイニシアチブ）が+3である。燃料の補充費用は＄1,000。

ホロ神棚：ホログラフの神棚。「神棚」と言うが、伝統的なものから怪しげな新興宗教まで、ありとあらゆる宗派向けの祭壇が発売されており、好みのものをチョイスできる。ホロ神棚を搭載したメカニックの操縦者または乗員は1シナリオにチームで1回だけ、1ポイントの【LUC】ポイントを、信仰している神（！）から恵まれて使うことができる。チーム内に複数のホロ神棚があっても重複せず、この【LUC】はキャラクターの能力値に加算されない。最大のピンチには神仏の加護もきっと必要だ。やるだけやったらあとは祈れ。

ホログラフィック・コンポ：通常のカーオーディオと、イメージホログラム投射器を搭載したAV機器。狭い車内をホログラフで広々とした空間に見せかけることができる。車内で休憩するときには便利。

ミニクレーンユニット：巨大以上のサイズのメカニックにのみ搭載可能。クレーンがあれば、穴にはまり込んだ車やスクラップ車などの回収も簡単に行えるだろう。超大型までのサイズのメカニックに対する〈メカ補修・整備〉に+2の状況ボーナスを受けることができる。

迷彩スプレー：戦闘車両用の迷彩スプレー。〈偽装・カモフラージュ〉に使用する。MHの世界ではジャングルやブッシュでの活動は少ないため、スプレーは主に荒野用のダークイエロー系、廃墟や都市用のグレー系の2種に分けられる。他に夜間戦を想定した黒系の塗装も考えられるが、周囲にとけ込まないような色では、全く恩恵を受けられない。

表7－6　その他のアクセサリー

名称	ENC	兵装	貨物	価格(W$)
Iマニピュレーター	20	○	×	5,000
EB	3	○	○	500
エレクトロニック・フラッシュ	10	○	×	500
オイル噴射器	11	○	×	600
キャビンパーツ	1000	×	○	20,000
牽引シェルキャリア	—	—	—	3,000
射出シート	+30(80)	○	○	9,000
消火バー	22	○	○	500
地雷投射器	40	○	×	1,500
水性カラースプレー	5	×	○	10
ステルス・スプレー	5	×	○	300
スパイク投射器	20	○	×	1,500
センサースーツ	2			700
ターレット・サイドカー	—	—	—	7,000
耐酸カーワックス	20	×	○	10
耐衝撃シート	+0(50)	○	○	5,000
多目的牽引車	—	—	—	2,000
電動ウインチ	10	○	○	300
ドラッグシュート	20	○	○	500
ニトロパック	4	○	×	1,000
バイク共用サイドカー	—	—	—	700
パワーラダー	700	×	○	7,000
偏光ウインドウ	0	○	○	10,000
ホバークラフト・ブースター	20	○	×	5,000
ホバータンク・ブースター	50	○	×	14,000
ホロ神棚	1	○	○	5,000
ホログラフィック・コンポ	10	○	○	4,500
ミニクレーンユニット	1200	×	○	6,000
迷彩スプレー	10	×	○	150

MADメカニック

歴戦のハンターといえど、頼もしいメカニックなしに荒野を旅することなどできない。ここにあるメカニック・データから愛機（またはそのベース）を選び、旅の供としよう。資金がふんだんにあるなら、兵装や装甲を追加したり、独自のチューンナップを施すのも良い。各メカニックには、その形式ごとに細部命中表が設定されており、また共通のルールがある場合がある。

戦闘バイク

バイクは走るためのマシンであり、やはり戦闘向きではない。安価で高速、小回りがきく反面、装備搭載については物足りず、ボディも脆弱であることは否めない。しかし戦闘だけが冒険ではないはずだ。軽快なバイクはさまざまな局面で大きな役割を果たすにちがいない。

共通のルール：特記されていない限り、ドライブバイアタックが可能。

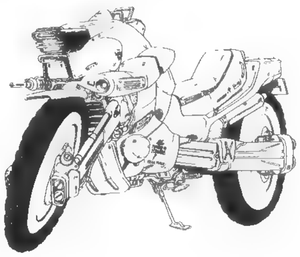
表7－7　戦闘バイク細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	×
3	乗員	×
4	乗員	×
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	×
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：コンダ　AM1000“サラマンダー”
形式：バイク

バイクメーカーの老舗、コンダ社のロングセラー戦闘バイク。もともとスポーツ用に開発されたマシンで、トータルバランスに優れているという。最近、オンロード仕様のマイナーチェンジモデル“シルフィード”が発表され、シリーズの息の長さをアピールしている。

タイプ（サイズ）：H(中型)
メカニック修正：＋3
MV：80
hp：20
　プラントhp：10
　ドライブhp：10
AC：17(＋3 メカニック、＋4 装甲)
装甲DR：6／ハイ　チョバム



荷重制限
　兵装・装甲：6(90)
　貨物・乗客：0
　乗員数：1☆

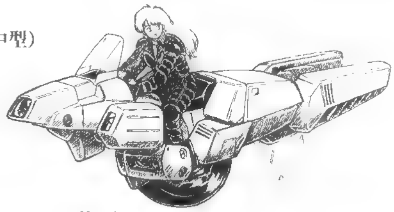
機動回避：可能

サイバーリンク：不可
搭載兵装：7.62mmMMG

本体価格：＄4,000
サンプルセット価格：＄7,000

名称：カワサカ　AB400M“クラッカー”
形式：バイク（モノバイク）

クラッカーの基本設計はDMW社においてなされた。当初は戦場偵察バイクとしてアーミーに売り込まれるはずが、4年前のDMW社買収のさい、カワサカ社に設計図が流れてしまった。カワサカではこれをよりリーズナブルにリファインして一般市場にデビューさせたのである。



タイプ（サイズ）：H(中型)
メカニック修正：＋6
MV：70
hp：15
　プラントhp：10
　ドライブhp：10
AC：19(＋6 メカニック、＋3 装甲)
装甲DR：3／ファイバニウム

荷重制限
　兵装・装甲：20(50)
　貨物・乗客：0
　乗員数：1☆

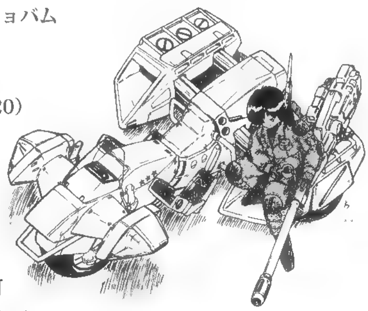
機動回避：可能

サイバーリンク：不可

本体価格：＄2,000
サンプルセット価格：＄4,500

名称：サクソン　GT1200T"ディンゴ"
形式：バイク（トライク）
　戦闘によし、軽い貨物の運搬によしと至れりつくせりで、特にハスラーに人気が高い。「ハンターに石を投げればディンゴに当たる」という言葉まであり、それを聞けばこのマシンがいかに親しまれているか理解できるはずだ。

タイプ（サイズ）：H（中型）
メカニック修正：＋2
MV：60
hp：27
　プラントhp：10
　ドライブhp：10
AC：16（＋2 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR：5／ハイ＝チョバム



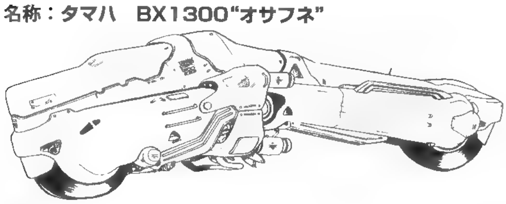
荷重制限
　兵装・装甲：20(120)
　貨物・乗客：50
　乗員数：1☆

機動回避：可能

サイバーリンク：不可
搭載兵装：12.7mmHMG

本体価格：＄6,000
サンプルセット価格：＄11,500

名称：タマハ　BX1300"オサフネ"



形式：バイク
　2輪機動戦車というキャッチコピーで登場した戦闘専用バイク。防弾タンデムコクピットで、後部座席のガンナーが火器管制を行なうようになっている。バイクの弱点たる脆弱性を極限までカバーした反面、機動性は損なわれてしまったが、それでも心強いマシンだろう。
閉鎖型コクピット：乗員にも装甲DRが有効。ドライブバイシューティング不可。

タイプ（サイズ）：H（大型）
メカニック修正：＋4
MV：50
hp：30
　プラントhp：10
　ドライブhp：10
AC：17（－1 サイズ、＋4 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR：5／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：10(150)
　貨物・乗客：0
　乗員数：2☆

機動回避：可能

サイバーリンク：不可
搭載兵装：7.62mmチェーンガン

本体価格：＄9,000
サンプルセット価格：＄16,500

名称：ギラーロッシュ　HB"ベルマニャック"



形式：バイク（ホバイク）
　ホバイクとはバイク型のホバーメカニックのことである。ベルマニャックは前後2基のファンによって走行し、通常のバイクをはるかに上回る速度と機動性を有している。しかし、非常に不安定という弱点もあわせ持ち、ライダーのバランス感覚が何よりも必要とされる。
低い操作性：〈ドライビング〉に－4のペナルティ。

タイプ（サイズ）：H（中型）
メカニック修正：＋8
MV：130
hp：12
　プラントhp：5
　ドライブhp：5
AC：24（＋8 メカニック、＋6 装甲）
装甲DR：4／チタン合金

荷重制限
　兵装・装甲：0(40)
　貨物・乗客：0
　乗員数：1☆

機動回避：可能

サイバーリンク：不可
搭載兵装：5.56mm ミニガン

本体価格：＄17,000
サンプルセット価格：＄33,000

戦闘ホバークラフト

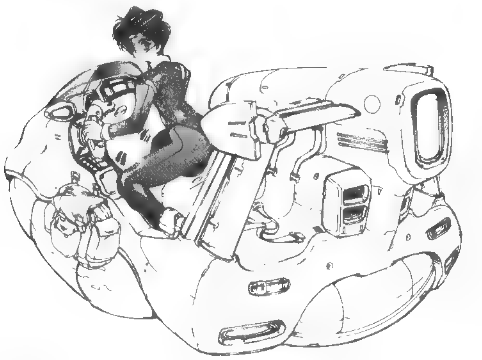
戦闘ホバークラフトはホバーシステムの高機動性、高速性をうまく取り入れた軽戦闘メカニックである。兵装搭載能力は低いものの、デビューからかなりの数が出回ったため、割合に安価で、機動戦闘に適している。ホバータンクやバイクほど明確な役割を持つメカニックでないためか、ホバーにしては控え目な走行性能を持ち、その分、実用的といえるだろう。

共通のルール：ホバークラフトは水上を移動できる。ドライブバイアタックが可能。

表7－8　ホバークラフト細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	乗員	×
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	×
7	ドライブ	○
8	ドライブ	×
9	プラント	○
0	プラント	○

名称：ベントラー　UF“アダムスキー”



形式：ホバークラフト
非常にコンパクトなつくりのワンマン戦闘ホバークラフトだ。新参のベントラー社が提示したこの低価格に当時は誰もが欠陥商品ではないかと疑いの目を向けたものだった。しかし、そうでないことはアダムスキーが各地で挙げている戦果を見れば明らかだろう。

タイプ（サイズ）：H（大型）
メカニック修正：＋7
MV：100
hp：27
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：18（－1 サイズ、＋7 メカニック、＋2 装甲）
装甲DR（上面DR）：5（2）／ステンレス

荷重制限
　兵装・装甲：2（100）
　貨物・乗客：80
　乗員数：1☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmMMG×2

本体価格：＄6,000
サンプルセット価格：＄10,000

名称：オーデル　BHC－300“シュリケン”
形式：ホバークラフト
大手メーカーでいち早く戦闘ホバークラフトを発表したのはオーデル社だった。高い設計技術を持ちながら、このモデルを純戦闘車両として完成させなかったのは同社の気質に起因しているが、使い勝手はよく、評判もよい。

タイプ（サイズ）：H（大型）
メカニック修正：＋6
MV：90
hp：36
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：19（－1 サイズ、＋6 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：5（2）／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：26（150）
　貨物・乗客：150
　乗員数：2☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmMMG

本体価格：＄10,000
サンプルセット価格：＄14,000

ガンドッグ

ガンドッグは武装プラットホームに頑強な鳥脚がついたフォルムのユニークなオープンフィールド向け戦闘メカニックだ。コンバットシェルより大きなペイロードとインセクターを上回る機動性、またボディのコンパクトさがそのセールスポイントといえる。装脚メカの弱点である移動速度の遅さは脚部に標準装備されているダッシュローラーによってクリアされている。

フルタイム機動回避を可能にしているのは、脚による高機動性＋ローラーによる高速性という相乗効果のたまものである。そのぶん、パイロットはかなりのスタミナを消耗すると言われている（初めて乗ると必ずゲロを吐くという噂があるくらい）。しかし、廉価版インセクターとしてみても、より生還率の高いワンマン機動ポッドとしてみても、決して損な買物ではないはずだ。

ルール上では脚移動とローラー移動の明確なモード分けはなく、常時、必要に応じて使い分けられているものとする。

表7−9　ガンドッグ細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	乗員	×
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	×
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：マキシム　GDF91“シューターダッグ”
形式：ガンドッグ
　マキシム社は有名な技師を多く抱えていることで有名だが、シューターダッグの開発では、設計技師が最終設計の段で他社に引き抜かれてしまうというアクシデントが発生した。彼はIMI社においてコピーモデルを完成させた。マキシムはIMIと法廷で争ったが、結局両社は同じシルエットとスペックを持つマシンを生産し続けることになり、ユーザーを混乱させている。IMI製のJH92“チキンヘッド”は価格が＄500安いだけで、あとはこのモデルとまったく同じ能力を有している。

タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：＋6
MV：35
hp：30
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：17（　1サイズ、＋6メカニック、＋2装甲）
装甲DR：5／ステンレス

荷重制限
　兵装・装甲：70（200）
　貨物・乗客：0
　乗員数：1☆

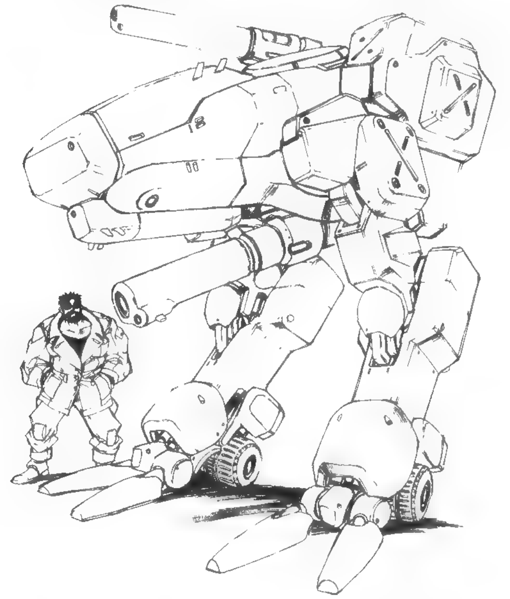
機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：5.56mmミニガン

本体価格：＄15,000
サンプルセット価格：＄24,000

名称：グリフィス　DRX−3200“トップヘビー”

形式：ガンドッグ
　ガンドッグ開発に出遅れたグリフィス社では、トップヘビーのデビューショウで話題作りを計画した。会場警備をわざと手薄にし、故意にテロリストにトップヘビーを強奪させたのである。テロリストは大暴れして事件として報道されるはずだった。しかし、犯人はあまりの乗り心地の悪さに5分と経たないうちにコクピットでぐったりとなり、逮捕されてしまった。この騒ぎでガンドッグの居住性の悪さだけは大々的に宣伝されたのである。



タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：＋5
MV：30
hp：36
　プラントhp：20
　ドライブhp：25
AC：18（−1サイズ、＋5メカニック、＋4装甲）
装甲DR：8／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：40（250）
　貨物・乗客：50
　乗員数：1☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：12.7mmHMG

本体価格：＄19,000
サンプルセット価格：＄27,000

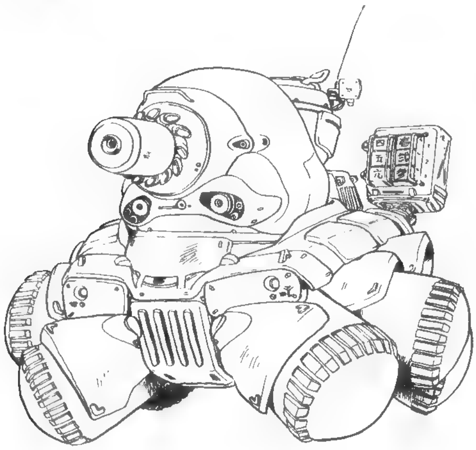
ポケットタンク

　ポケットタンクは戦車を極限まで小型化したメカニックのように思われているが、実はコンバットシェルをはじめとする個人戦闘ポッドに近いメカニックである。つまり人型であるがゆえの問題点（長距離移動に向かない、稼働時間が短い、メンテナンスが難しいなど）をクリアした、強化歩兵の末裔とも言えるメカニックなのだ。
　ガンドッグほどではないものの、居住性は悪く、貨物スペースも小さいので長距離の旅には向いていない。戦闘にしてもオープンフィールド戦より市街戦に投入すると本領を発揮するメカニックである。

表7－10　ポケットタンク細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	乗員	○
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：巻菱重工　PT－50BV“オクトボール”



形式：ポケットタンク

オクトボールはポケットタンクがどういった兵器であるかひとめでわかるデザインをしている。小さなボディに高出力のエンジンを搭載し、バイクなみの機動性とオフロードでの高速性を持ち、強固なボディで敵に対するのである。局地戦仕様のカラーが強い兵器でありながら、メカニック・ポテンシャルは非常に高いので使い出はあるはずだ。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋3
MV：80
hp：36
　プラントhp：15
　ドライブhp：20
AC：16（－1 サイズ、＋3 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：10(5)／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：26(250)
　貨物・乗客：0
　乗員数：2

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmMMG

本体価格：＄15,000
サンプルセット価格：＄21,000

名称：北京電脳　零式“冠軍牌”
形式：ポケットタンク

極東エリアでもトップクラスの戦術戦闘メカニック・メーカーである同社が威信をかけて送り出したポケットタンク。汎用性を追求したため、多少大型化はしたものの、バランスのよい仕上りを見せている。冠軍牌は“チャンピオン”と読む。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋2
MV：60
hp：48
　プラントhp：15
　ドライブhp：25
AC：15（－1 サイズ、＋2 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：10(5)／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：50(300)
　貨物・乗客：80
　乗員数：2

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：120mm無反動砲

本体価格：＄22,000
サンプルセット価格：＄32,500

戦闘バギー

戦闘バギーはハンター（とくにランドブラスター）にとってもっとも使いやすいメカニックのひとつだろう。走行性能もよく、まずまずの兵装が搭載でき、何といってもシティ間の旅には最適であるというのは強みだ。価格にしても手ごろで、さらに金をかけようと思えば満足のいくマシンに仕上がるだろう。

共通のルール：ドライブバイアタックが可能。

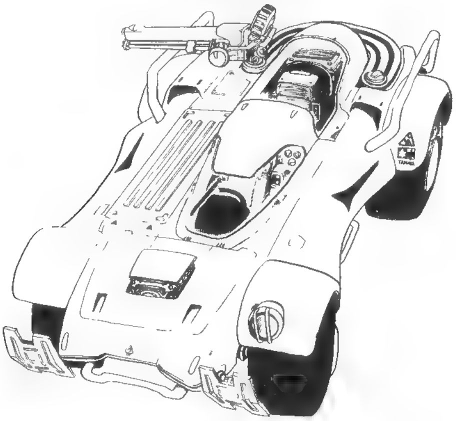
表7－11　戦闘バギー細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	×
2	乗員	×
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	×
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：ローテス　405CX“イダテン”
形式：バギー（戦闘バギー）

戦闘バギーと言えば、従来のバギーに戦闘装備を施した物が主流だが、イダテンはドライバー、ガンナーをボディ中央線にタンデム配置し、戦闘的なデザインを作り上げている。純戦闘用とはいえ、その性能は素晴らしいというほどのものではないようだ。

防水加工：水深2mまでの渡河が可能。



タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：－4
MV：50
hp：30
プラントhp：20
ドライブhp：20
AC：17（　1サイズ、＋4メカニック、＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：7（3）／ハイ＝チョバム

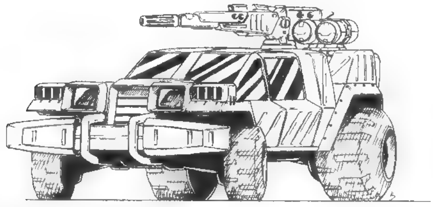
荷重制限
兵装・装甲：10（200）
貨物・乗客：50
乗員数：2☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：12.7mmHMG

本体価格：＄13,000
サンプルセット価格：＄20,500

名称：XAX　BU505－2"ライトニング"



形式：バギー（戦闘バギー）

戦闘車両メーカーであるXAX社が制作したバギーだが、エンジンメーカーとの提携がうまく成立せず、低速のエンジンを搭載することになった。しかしオフロードカー／戦闘メカニックとして見た場合、それほど気になることでもないだろう。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋1
MV：45
hp：38
プラントhp：20
ドライブhp：20
AC：14（　1サイズ，＋1メカニック，＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：10（5）／ハイ　チョバム

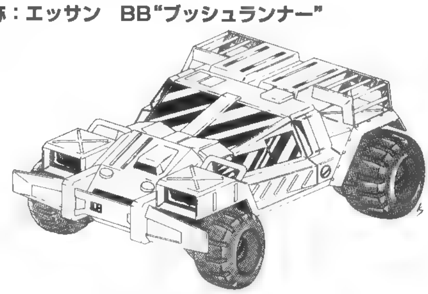
荷重制限
兵装・装甲：0（300）
貨物・乗客：120
乗員数：4☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：120mm無反動砲×2

本体価格：＄10,000
サンプルセット価格：＄27,000

名称：エッサン　BB"ブッシュランナー"



形式：バギー（戦闘バギー）

ブッシュランナーはバギーの中でもライト級で、軽快さを売りとするモデルである。市場での人気はまずまずといった感だ。ハンターはやはり稼業を長期的に考えて、より大型のモデルを好む傾向にあるのだろうか。

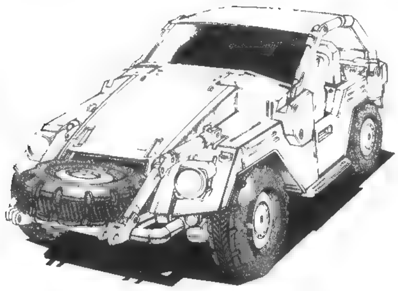
タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋3
MV：65
hp：28
プラントhp：20
ドライブhp：20
AC：16（　1サイズ、＋3メカニック、＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：7（3）／ハイ　チョバム

荷重制限
兵装・装甲：75（250）
貨物・乗客：100
乗員数：2☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：12.7mmHMG
ECMポッド(B)；チャフポッド(M)
本体価格：＄8,000
サンプルセット価格：＄24,500

名称：GAZ　88A“ラタ”



形式：バギー（戦闘バギー）

戦闘バギーと言うよりは、偵察ジープに近いフォルムと性能を持っている。データのどこを見ても秀でているというものはなく、さりとて使い物にならないというほどでもなく、この破格の値段がラタのすべてをあらわしているといっても過言ではない。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋0
MV：40
hp：30
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：11（－1 サイズ、＋2 装甲）
装甲DR（上面DR）：5（2）／ステンレス

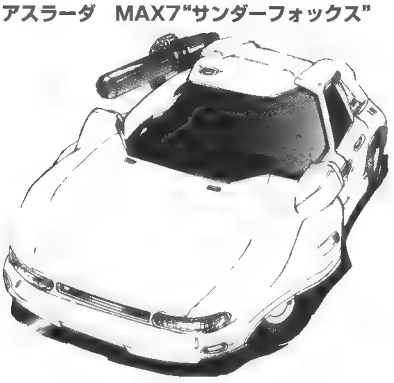
荷重制限
　兵装・装甲：100（200）
　貨物・乗客：80
　乗員数：2☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

本体価格：＄5,000
サンプルセット価格：＄5,000

名称：アスラーダ　MAX7“サンダーフォックス”



形式：バギー（戦闘バギー）

DMW社を退社後、アスラーダ・ブランドで独立を果たしたカーデザイナー、バウアー氏の遺作のひとつとして有名である。氏は数モデルの傑作を発表しただけで謎の死を遂げてしまったので物議を醸したが、それはともかく、このモデルはバギーらしからぬデザインで完成されている。ボディ構造はかなり犠牲になっているが、それ以外の能力は超一流であることに間違いない。プレミアつきのこのマシンは運が良くないと入手できない。
防水加工：水深2mまでの渡河が可能。
入手困難：入手確率20%。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋6
MV：70
hp：32
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：18（－1 サイズ、＋6 メカニック、＋3 装甲）
装甲DR（上面DR）：10（5）／ファイバニウム

荷重制限
　兵装・装甲：110（350）
　貨物・乗客：150
　乗員数：2☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmチェーンガン

本体価格：＄22,000
サンプルセット価格：＄45,000

シェル＝キャリア

コンバットシェルは個人戦闘メカとしてはかなりの戦闘力を持っているが、稼働時間が短く、長距離の移動には向いていない。シェルキャリアはこの問題を解決すべく開発された専用ハーフトラック／移動メンテナンスベッドだが、ローコストが第一条件であるため、その性能は非常にお粗末といわざるをえない。しかし、こういった味のあるわき役も、ドラマには必要ではないだろうか。

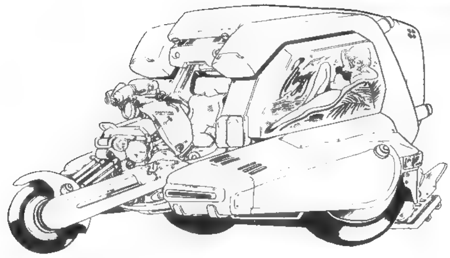
表7－12　シェルキャリア細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	○
3	乗員	×
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	○
8	本体	×
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：ハマー　MC10“カンガルー”
形式：シェルキャリア

コンバットシェル1機を搭載できる標準的なシェルキャリアだ。CSのモデルチェンジは最近非常に早くなってきており、カンガルーに載せられないモデルも多くなっているという。

特殊ルール：大型サイズの標準型CS1機を格納できる。CSは発進の際1標準アクションを消費しなければならない。



また、格納の際は3ラウンドの間停止していなければならない。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：－1
MV：30
hp：21
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：10（－1 サイズ、－1 メカニック、＋2 装甲）
装甲DR（上面DR）：5（2）／ステンレス

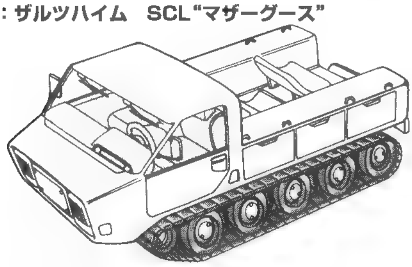
荷重制限
　兵装・装甲：2（100）
　貨物・乗客：0（200）
　乗員数：1☆

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmMMG；CSD×3

本体価格：＄5,000
サンプルセット価格：＄7,000

名称：ザルツハイム　SCL“マザーグース”



形式：シェルキャリア
　マザーグースは2機のコンバットシェルを搭載できるシェルキャリアだ。シェルキャリアは可変コンバットシェルやRAFTシステムの登場により、やがて姿を消すことになるだろう。悲運のメカニックだが、いま購入してしまっておけば、いずれプレミアがつくかも知れない。
特殊ルール：大型サイズの標準型コンバットシェル2機を格納できる。コンバットシェルは発進の際1標準アクションを消費しなければならない。また、格納の際は3ラウンドの間停止していなければならない。

タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：　3
MV：25
hp：36
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：10（ 1 サイズ、－3 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：6（3）／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：0（120）
　貨物・乗客：0（400）
　乗員数：2☆

機動回避：不可

サイバーリンク：可能

本体価格：＄7,000
サンプルセット価格：＄9,500

ホバータンク

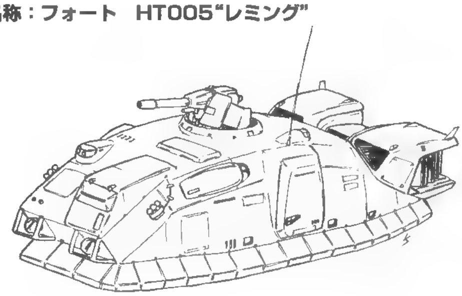
「いつかはホバータンク」……メカニックを相棒と頼むハンターなら誰でも口にするセリフだ。ホバータンクがなぜこれほどに高い人気を保っているのか、その理由は簡単だろう。プロに本当に必要な持ち物は、鈍重な重装甲車両でも、貧弱な軽車両でも、手足がついたイロモノメカでもない。確実に身を守れる重すぎない装甲、すばらしい機動性能、敵を粉砕する大型兵器が搭載できる兵装スペース、このすべてを兼ね備えたメカニックこそがホバータンクなのだ。

共通のルール：ホバータンクは水上を移動できる。

表7－13　ホバータンク細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	○
3	乗員	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	×
9	プラント	○
0	プラント	○

名称：フォート　HT005“レミング”



形式：ホバータンク
　レミングはホバータンクの中では割合小型のモデルだが、フォート社が打ち出した“速度第一”というコンセプトによって、各方面から多くの注目を集めている。走行系に重きをおいたデザインながらも、トータル性能は満足できる完成度である。

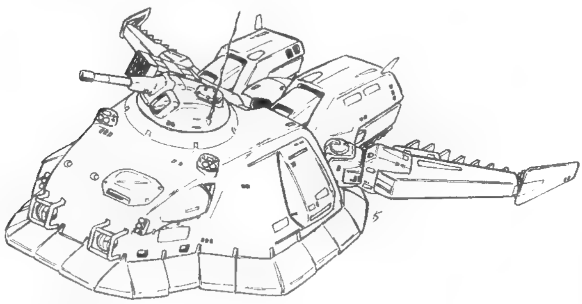
タイプ（サイズ）：H（超大型）
メカニック修正：＋10
MV：90
hp：60
　プラントhp：25
　ドライブhp：25
AC：22（−2 サイズ、＋10 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：7（3）／ハイ　チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：70（400）
　貨物・乗客：300
　乗員数：4

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：10mmパルスレーザー；ECMポッド（B）

本体価格：＄80,000
サンプルセット価格：＄270,500



名称：IMI　HT－PM“ボクサー”
形式：ホバータンク
　兵器メーカーであるIMI社は、新製品をただちに戦場に投入して商品の最終テストと宣伝を同時に行なうという合理的な経営戦術で有名である。ボクサーも例外ではなく、文字どおり戦場の炎によって鍛えられた第一線級の兵器であることをデビュー時に証明している。

タイプ（サイズ）：H（超大型）
メカニック修正：＋8
MV：80
hp：75
　プラントhp：25
　ドライブhp：25
AC：22（−2 サイズ、＋8 メカニック、＋6 装甲）
装甲DR（上面DR）：5（2）／チタン合金

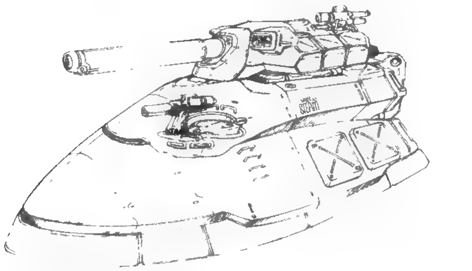
荷重制限
　兵装・装甲：0（500）
　貨物・乗客：300
　乗員数：4

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：90mmロケットポッド；7.62mmMMG
　　　　　CSD×2

本体価格：＄100,000
サンプルセット価格：＄155,000

名称：JM　M－69C“シュワルツコフC”



形式：ホバータンク
　このモデルの原型たるホバータンクはアーミーの発注により、JM社が全力を挙げて開発した軍用メカニックだった。そのモデルは諸々の理由で納品直前に不採用となり、宙に浮いた先行量産型500機が一般市場に投げ売りされたのである。現在、生産されているCタイプはグレードを低下させた一般仕様だが、手ごろな価格で人気はまずまずといったところ。先行量産機のメカニックデータはそれぞれ20％増しとのことだが、入手は困難。
タイプ（サイズ）：H（超大型）
メカニック修正：＋8
MV：80
hp：60
　プラントhp：25
　ドライブhp：25
AC：20（−2 サイズ、＋8 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：6（3）／ハイ＝チョバム

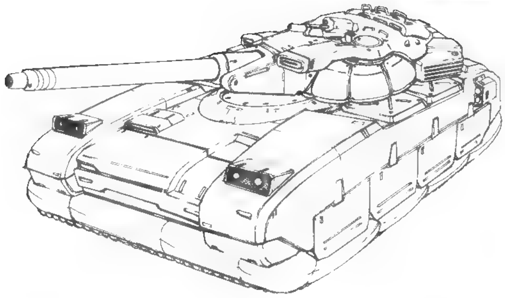
荷重制限
　兵装・装甲：22（400）
　貨物・乗客：200
　乗員数：4

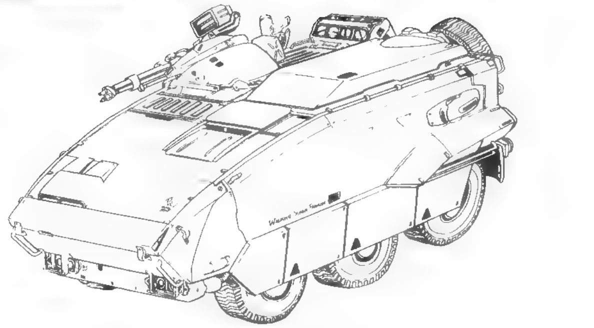
機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：30mm機関砲
　　　　　7.62mmMMG×2

本体価格：＄60,000
サンプルセット価格：＄123,000

名称：アストラダイン　5BHM／5BHF《マムート♂／♀》
形式：ホバータンク
　重ホバータンクとして発表されたこのモデルは、一般市場では人気を得ることができなかった。機動性が失われたホバータンクが評価されるわけもない。しかし、兵器や装甲、または貨物輸送に重点を置くなら最適のマシンで、現にアーミーでは大量採用が決定している。雄型（5BHM）と雌型（5BHF）の2タイプがあり、雌型はTPの兵／貨のデータが入れ替わった輸送仕様モデルである。





タイプ（サイズ）：H（超大型）
メカニック修正：＋6
MV：70
hp：96
　プラントhp：25
　ドライブhp：25
AC：18（－2サイズ，＋6メカニック，＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：9（4）／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：316（750）
　貨物・乗客：250
　乗員数：4☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：120mm無反動砲；7.62mmMMG

本体価格：＄150,000
サンプルセット価格：＄166,000

装甲車

いわゆる戦車以外の重装甲車両はすべて装甲車と呼ばれている。かつては装軌式の装甲車が主流だったが、サスペンションの発達とその運用の変化に伴って、現在では装輪式のものが主流になっている。装甲と火力は戦闘車両の中でもトップクラスで戦場の花形だったのだが、高火力兵器のコンパクト化と機動性最優先思想により、いまやホバータンクなどにその地位を脅かされつつあるというのが現実だ。

表7－14　装甲車細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	○
3	乗員	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：DMV　FV－104“シュプルフント”
形式：装甲車（6輪）
　多くのハイテクメカニックの登場により、多少旧式化したものの、ハンターの愛機としてみた場合、装甲車はいまなお心強い相棒だろう。シュプルフントはもっともよく見られる標準的な装甲車である。

タイプ（サイズ）：V（超大型）
メカニック修正：＋2
MV：60
hp：75
　プラントhp：30
　ドライブhp：25
AC：14（－2サイズ、＋2メカニック、＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：8（4）／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：124（650）
　貨物・乗客：500
　乗員数：4

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：30mm機関砲；ATMランチャー
　7.62mmMMG；レーダーポッド
　パッシブレーダーポッド；レーザーサイト

本体価格：＄40,000
サンプルセット価格：＄148,000

名称：三木重工　AV60“ウォーライノ”
形式：装甲車（8輪）
　ウォーライノはその巨体ゆえ、多くの兵装・装甲・貨物、そして火器管制のための6名の乗員を搭載できるようになっている。ハイテクに頼るより、圧倒的なファイアーパワーで押しまくるのもひとつの戦術にはちがいない。

タイプ（サイズ）：V（超大型）
メカニック修正：＋1
MV：60
hp：90
　プラントhp：30
　ドライブhp：25
AC：13（－2サイズ、＋1メカニック、＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：6（3）／ハイ＝チョバム

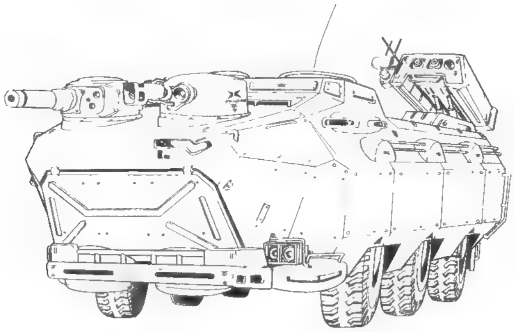
荷重制限
　兵装・装甲：29（750）
　貨物・乗客：600
　乗員数：6

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：ガン・ランチャー；12.7mmHMG
光学サイト；IRビジョン；火器管制AI

本体価格：＄60,000
サンプルセット価格：＄109,000

名称：トヨオカ　CBV－1019"クーゲルブリッツ"



形式：装甲車（4輪）

経営危機に陥ったトヨオカ社では、本来の社風に逆らい"センチュリーシリーズ"という一連のリーズナブルなMADメカニックを発表した。クーゲルブリッツもこのラインナップ中のモデルである。総合的には他社の同レベルの装甲車にそう劣らない能力を保持しているが、致命的な弱点がひとつだけある。それは上面装甲の防御率が極端に低いということだ。

極端に薄い上面装甲：上面DRは装甲DRの1／4（端数切り捨て）として扱う。

タイプ（サイズ）：V（超大型）
メカニック修正：＋2
MV：65
hp：66
プラントhp：30
ドライブhp：25
AC：14（－2サイズ、＋2メカニック、＋4装甲）
装甲DR（上面DR）：10（2）／ハイ　チョバム

荷重制限
兵装・装甲：200（700）
貨物・乗客：550
乗員数：4

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：203mmロケットパック×2
7.62mmチェーンガン

本体価格：＄27,000
サンプルセット価格：＄50,000

野戦ワゴン／CSCV／LAAV

車両のなかでも、バギーより大きく、ワゴンまたは軽装甲車のシルエットを持つ準戦闘車両のバリエーションは多く存在する。このサイズのメカニックは危険地域の移動／輸送や後方からの戦闘支援にもっとも適しており、必ず何かの輸送（人間、コンバットシェルなど）を行なう戦場タクシーとしての役割を担っているのである。もちろん同時に戦闘も可能なデザインになっている。

共通のルール：ドライブバイアタックが可能。

表7－15　野戦ワゴン細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	×
2	乗員	×
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	ドライブ	×
8	ドライブ	×
9	プラント	○
0	プラント	○

名称：コングオート　V6V"グランパ"
形式：ワゴン（野戦ワゴン）

野戦ワゴンとは4～6人くらいまでのチームでの運用を考えた準戦闘車両のことだ。戦闘も可能だが、どちらかというと長距離の移動、貨物輸送、オフロードでの走行を重点に設計されている。バギーや装甲車より戦力的に劣るものの、クルマとしての使いやすさには定評がある。

タイプ（サイズ）：V（超大型）
メカニック修正：＋1
MV：45
hp：39
プラントhp：20
ドライブhp：20
AC：11（－2サイズ、＋1メカニック、＋2装甲）
装甲DR（上面DR）：5（2）／ステンレス

荷重制限
兵装・装甲：250（350）
貨物・乗客：500
乗員数：6

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

本体価格：＄18,000
サンプルセット価格：＄18,500

名称：シトロアン　FV－04K"ファイティング・アミーゴ"
形式：ワゴン（野戦ワゴン）

一般車両として有名なワゴン車、アミーゴをベースにした野戦ワゴン。ほかの野戦ワゴンにくらべ小型で、車体後部にはコンバットシェルを1機吊り下げられるラッ



クがついている。このオマケがハンターチームに好評な理由のひとつではないだろうか。さらに、アミーゴのデザインを見ているとキャンプ気分になるから不思議だ。

タイプ(サイズ)：V(超大型)
メカニック修正：±0
MV：40
hp：30
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：10(−2サイズ、+2装甲)
装甲DR(上面DR)：5(2)／ステンレス

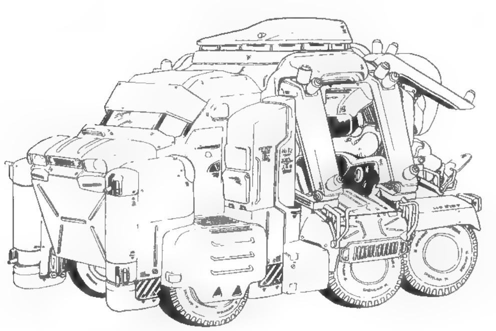
荷重制限
　兵装・装甲：150(250)
　貨物・乗客：300+CS×1
　乗員数：6

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

本体価格：＄14,000
サンプルセット価格：＄14,500

名称：アンバサタール　CCAT"卵王"



形式：ワゴン(CSCV)
CSCVとはコンバットシェル輸送／支援車両のことだ。卵王はコンバットシェル3機を搭載することのできる6輪メカニックで、シェルは車体両側面と後部の計3機が張りついた形で固定され、ブースターを使ってのスクランブル発進も可能となっている。卵王はシェルキャリアのようにメンテナンスベッドとしての機能を持っているだけでなく、機器操作要員が車内に2名いれば、ブースター燃料のスピード補給も可能である。シェル乗りでチームを組むならこれ以上の味方はないはずだ。

特殊ルール：大型サイズのコンバットシェル3機を格納できる。超大型のコンバットシェルは2機分として数える。コンバットシェルの発進は、発進しようとするCSの全ラウンド・アクションである。また、格納の際は3ラウンドの間停止していなければならない。

タイプ(サイズ)：V(超大型)
メカニック修正：　1
MV：40
hp：45
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：9(−2サイズ、−1メカニック、+2装甲)
装甲DR(上面DR)：5(2)／ステンレス

荷重制限
　兵装・装甲：100(200)
　貨物・乗客：200+CS×3
　乗員数：5☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

本体価格：＄22,000
サンプルセット価格：＄22,500

名称：プジョー　ATV−170MkⅡ"キングピンⅡ"
形式：ワゴン(LAAV)
LAAVとは軽支援装甲車のことである。キングピンはより多くの乗員を輸送し、歩兵戦闘の支援をするためのメカニックだ。野戦ワゴンより戦闘志向で、ハンターより傭兵向けのメカといえる。純然たる戦闘装甲車ほどデラックスでなく、貨物スペースは小さいものの、不要な座席を取り払えば、理想的な戦闘輸送車両となる。
防水加工：水深2mまでの渡河が可能。

タイプ(サイズ)：V(超大型)
メカニック修正：+2
MV：60
hp：60
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：14(−2サイズ、+2メカニック、+4装甲)
装甲DR(上面DR)：5(2)／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：238(450)
　貨物・乗客：100
　乗員数：8☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmMMG
　　　　　エレキ・シールド

本体価格：＄28,000

サンプルセット価格：＄38,500

トレーラー(トラックおよびカーゴ)

トラックはカーゴを接続することでひとつのメカニックとして扱われ、そのまとまりはトレーラーと呼ばれる。トレーラーは、もちろん多くの貨物を輸送するためのメカニックだが、ほかにも利用法はある。移動する住居として、長距離バスとして、またハンターチームなら戦闘車両をカーゴに搭載して移動基地とすることも可能だろう。こういった応用のためには専用のアクセサリー、パーツを使用するか、または用途別のカーゴを使用するといいだろう。

ちなみにカーゴに兵器を搭載し、装甲で固めれば戦闘車両にもできるが、最近、バトルトレーラーなる、より効率よく武装できる戦闘用トレーラーがリリースされた。

共通のルール：カーゴを連結したトラックは、メカニック修正にカーゴの修正を加算するとともに、機動回避ができなくなる。またカーゴのMVは牽引するトラックのMVに等しい。

カーゴを連結したトラックを攻撃する場合、トラック部を狙うかカーゴ部を狙うか先に宣言すること。

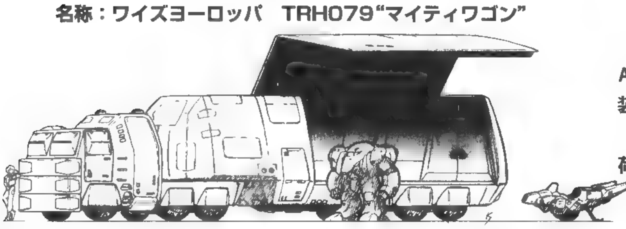
表7－16　トラック細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	×
2	乗員	×
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	×
7	ドライブ	×
8	ドライブ	×
9	プラント	○
0	プラント	○

表7－17　カーゴ細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	○
3	兵装・貨物	×
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	○
8	本体	×
9	ドライブ	×
0	ドライブ	×

名称：ワイズヨーロッパ　TRH079"マイティワゴン"



形式：トラック

マイティワゴンはもともと汎用トラックとして一般に知られたモデルをMADメカニックとして再設計したものだ。走行性能より防御力にウェイトを置いている標準型トラックである。

タイプ（サイズ）：V(超大型)
メカニック修正：＋1
MV：40
hp：39
　プラントhp：30
　ドライブhp：20
AC：11(－2サイズ、＋1メカニック、＋2装甲)
装甲DR(上面DR)：5(2)／ステンレス

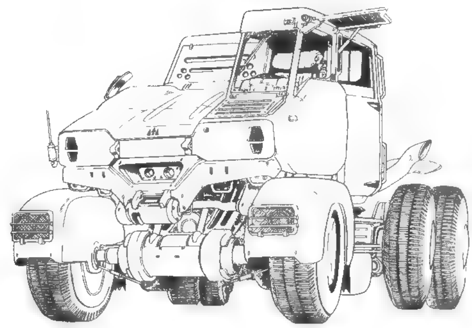
荷重制限
　兵装・装甲：0(100)
　貨物・乗客：カーゴ
　乗員数：2☆

機動回避：カーゴを連結していない場合のみ。要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

本体価格：＄50,000
サンプルセット価格：＄50,500

名称：三木重工　トー114E"星龍"



形式：トラック

走行性能にこだわるならこのトラックを使うべきだろう。星龍は軍用トラックからのマイナーチェンジモデルで、そのパワーと踏破性を売りとしている。しかし、防御を考えた場合、やはり不安は残るかも知れない。

タイプ（サイズ）：V(超大型)
メカニック修正：＋1
MV：50
hp：36
　プラントhp：30
　ドライブhp：20
AC：11(－2サイズ、＋1メカニック、＋2装甲)
装甲DR(上面DR)：4(2)／ステンレス

荷重制限
　兵装・装甲：0(80)
　貨物・乗客：カーゴ
　乗員数：3☆

機動回避：カーゴを連結していない場合のみ。要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

本体価格：＄60,000
サンプルセット価格：＄60,500

名称：ワイズヨーロッパ　C11"カーゴくん"
形式：カーゴ
　汎用カーゴの代表モデル。カーゴの性能などはどのメーカーでもそう変わりないものである。とすれば、売れるのはやはりネームバリューの高いメーカーの製品となる。

タイプ(サイズ)：V(巨大)
メカニック修正：　2(トラックに加算)
MV：0(トラックに等しい)
hp：36
　プラントhp：なし
　ドライブhp：20
AC：8(　4サイズ、　2メカニック、+4装甲)
装甲DR(上面DR)：5(2)／ハイ　チョバム

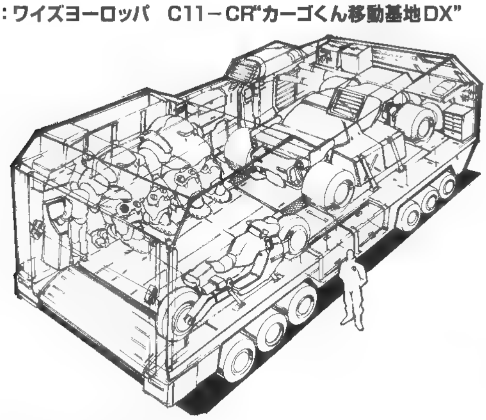
荷重制限
　兵装・装甲：0(500)
　貨物・乗客：4,000(5,000)
　乗員数：0

機動回避：不可

サイバーリンク：不可

本体価格：＄30,000
サンプルセット価格：＄59,000

名称：ワイズヨーロッパ　C11−CR"カーゴくん移動基地DX"



形式：カーゴ(特殊カーゴ)
　移動基地DXは、比較的、軽いメカニックを搭載するための設備を積んだマイナーバージョンである。設備と言っても、トレーラー走行中のスクランブル発進も可能な引き込み式タラップ、庫内ライト、コンバットシェル・ラックやちょっとした汎用メンテナンスユニット、乗員座席などの付属品が内蔵されただけのものだが、便利なのは確かだろう。
　中型または大型サイズのメカニック4台までを格納可能。超大型サイズのメカニックは2台分として数える。巨大メカニックは格納できない。発進するメカニックは1全ラウンドアクションを消費しなければならない。

タイプ(サイズ)：V(巨大)
メカニック修正：−2(トラックに加算)
MV：0(トラックに等しい)
hp：36
　プラントhp：なし
　ドライブhp：20
AC：8(　4サイズ、　2メカニック、+4装甲)
装甲DR(上面DR)：5(2)／ハイ＝チョバム

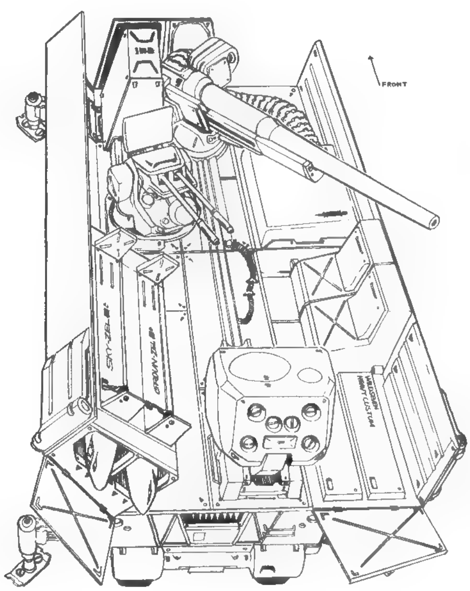
荷重制限
　兵装・装甲：0(500)
　貨物・乗客：3,800(5,000)
　乗員数：0

機動回避：不可

サイバーリンク：不可

本体価格：＄40,000
サンプルセット価格：＄56,500

ガンウォーカー　"シャンハイカノン"



形式：カーゴ(特殊カーゴ)
　シャンハイカノンははるか昔の兵器である列車砲を彷彿させる特殊カーゴだ。カーゴの内部には長距離砲やミサイルなど、敵の射程外から撃つ部類の兵器(間接攻撃兵器)が搭載される(搭載する兵器はめいめいで揃えなければならない)。これを外部にむき出しにするため、外壁が車体中央線からまっぷたつに割れ、左右に展開するというギミックが仕込まれたカーゴなのだ。もちろん、走行中の展開はできないし、展開時は敵に対して無防備になるので運用には注意しなくてはならない。

ガンウォーカー社は実は大手モーターショップで、シャンハイカノンは中古のMADカーゴをベースに造られた改造車に過ぎない。しかし、これだけ大がかりな改造を行なう以上、メーカー品として認めてもいいだろう。同社では同じような造りの外壁が展開するタレント用移動ステージ車や移動店舗などの製造も請け負っている。
貨物TPを消費して、装甲を除く兵器や装備が搭載可能。

タイプ(サイズ):V(巨大)
メカニック修正:－2(トラックに加算)
MV:0(トラックに等しい)
hp:30
　プラントhp:なし
　ドライブhp:20
AC:8(－4 サイズ、－2 メカニック、＋4 装甲)
装甲DR(上面DR):5(2)／ハイ　チョバム

荷重制限
　兵装・装甲:0(500)
　貨物・乗客:5,000
　乗員数:0

機動回避:不可

サイバーリンク:不可

本体価格:＄48,000
サンプルセット価格:＄59,000

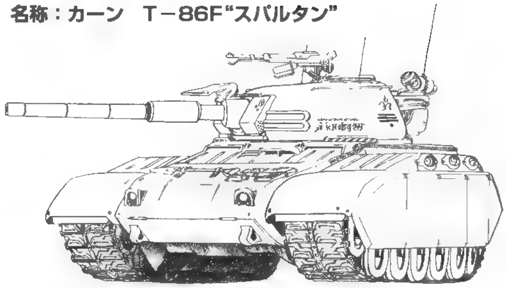
戦車

かつて地上の王者だった戦車＝タンクが戦場の主役の座を蹴り落とされてから、かなりの年月が経っている。しかし、タンクは決して使い物にならない兵器ではない。わずかでも、現在まで生産が続けられているのが何よりの証拠で、経済的に恵まれたメガ＝シティでは、タンクの再配備さえ計画されているらしい。
確かに高価で鈍重だが、それはコンバットシェルの華々しいデビュー時に受けたショックが誇大解釈されているに過ぎないのである。ハイテク・メカニックに対しては、オールマイティというわけにはいかないが、安価な機動兵器にあっさりやられることも少ないはずだ。戦車はそのグレードにより軽・中・重戦車に分類されるが、その差はあまり明確ではない。

表7－18　戦車細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	○
3	乗員	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	○
8	ドライブ	○
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称:カーン　T－86F“スパルタン”



形式:戦車(中戦車)
スパルタンはミディアム・タンクの代表のようなモデルで、可もなく不可もない性能を持っている。大量投入すれば大きな働きを期待できるが、2150年代の戦車は(経済効率の面からも)単騎でより多くの敵を蹴散らすものでなければならない。個人で購入するつもりならもっとグレードの高いモデルを選ぶのが正解だ。

タイプ(サイズ):V(巨大)
メカニック修正:＋4
MV:90
hp:120
　プラントhp:80
　ドライブhp:60
AC:14(－4 サイズ、＋4 メカニック、＋4 装甲)
装甲DR(上面DR):10(5)／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲:926(2000)
　貨物・乗客:500
　乗員数:4☆

機動回避:不可

サイバーリンク:可能
搭載兵装:120mm無反動砲
　　　　　7. 62mmMMG

本体価格:＄500,000
サンプルセット価格:＄530,500

名称:グルップ　38tA“フェアリー”
形式:戦車(軽戦車)
軽戦車はかつては各メガ＝シティのアーミーにもっとも多く出回ったクラスの戦車だが、ほとんどは数年のうちに退役を余儀なくされるだろう。価格の割に総合性能は装甲車に劣り、ポケットタンクのように一般市場でアピールできるポイントもない旧世代の遺物である。

タイプ(サイズ):V(巨大)
メカニック修正:＋3
MV:75
hp:90
　プラントhp:40
　ドライブhp:30
AC:15(－4 サイズ、＋3 メカニック、＋6 装甲)
装甲DR(上面DR):8(4)／チタン合金

荷重制限
兵装・装甲：26(500)
貨物・乗客：100
乗員数：3☆

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：120mm無反動砲
7.62mmMMG

本体価格：＄100,000
サンプルセット価格：＄252,000

名称：ポチョムキン　T147WD4"ズヴェルボイ"
形式：戦車（重戦車）

最高のグレードを持つ傑作戦車のひとつだった。だった、というのは基本設計がなされたのがあまりに古く（カタストロフ終了直後……50年前である）、モデルチェンジ、改良はなされているものの、現代戦には対応しきれないのが明らかになっているからだ。しかし、十分な増加装甲を装備すれば、撃破される可能性はごくわずかになるだろう。

タイプ（サイズ）：V(巨大)
メカニック修正：＋1
MV：70
hp：120
プラントhp：100
ドライブhp：75
AC：13(－4 サイズ、＋1 メカニック、＋6 装甲)
装甲DR(上面DR)：10(5)／チタン合金

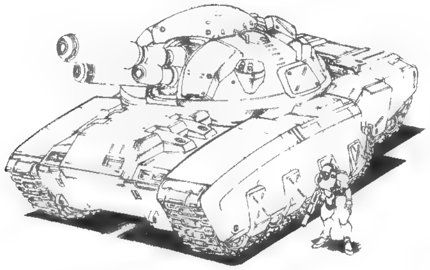
荷重制限
兵装・装甲：6555(7000)
貨物・乗客：800
乗員数：4☆

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：120mm無反動砲
7.62mmミニガン

本体価格：＄700,000
サンプルセット価格：＄897,000

アドミラル　A10Q"KKKロワイヤル"



形式：戦車（重戦車）

KKKロワイヤルはごく最近デビューしたスーパー重戦車で（しかしまだ大口の注文はない）、すべての面で高性能を誇っている。そのシルエットは従来の戦車より洗練され、また風変りにも見える。一番の特徴は巨体を支えるキャタピラで、フットワークと耐弾性能の向上のため、前後に分割された構造になっているのだ。また、砲弾・燃料の大部分は車体後部にリアカーのように接続された装甲牽引ユニットに積載する仕組みで、戦車本体の生還率の向上を図っている。

タイプ（サイズ）：V(巨大)
メカニック修正：＋5
MV：90
hp：180
プラントhp：100
ドライブhp：90
AC：21(－4 サイズ、＋5 メカニック、＋10 装甲)
装甲DR(上面DR)：20(10)／劣化ウラン

荷重制限
兵装・装甲：5910(10000)
貨物・乗客：300
乗員数：5☆

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：120mm無反動砲
7.62mmミニガン

本体価格：＄1,000,000（牽引ユニット本体を含む。戦車本体のみの場合$700,000）
サンプルセット価格：＄3,717,000（牽引ユニットを含む）

アドミラル　A10Q"KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニット"
形式：戦車（牽引ユニット）

分厚い装甲板で囲まれた中に砲弾や燃料などを収納でき、戦車本体からの操作でいつでも切り離すことができる。装甲牽引ユニットにもキャタピラが装備されているが、その動力は戦車本体から、接続部のシャフトを通して受け取っている。単体では自走能力はない。

特殊ルール：兵装TPは装甲にしか使うことはできず、原則として乗員座席を増設することもできない。牽引時のMVは戦車本体のMVに等しい。細部命中表は専用のものを参照する。

タイプ（サイズ）：V(巨大)
メカニック修正：－1（本体に加算）
MV：0（本体に等しい）
hp：60
プラントhp：なし
ドライブhp：75
AC：15(－4 サイズ、－1 メカニック、＋10 装甲)
装甲DR(上面DR)：10(5)／劣化ウラン

荷重制限
兵装・装甲：0(2000)

貨物・乗客：1,000
乗員数：0☆

機動回避：不可

サイバーリンク：可能

本体価格：－(牽引ユニットのみの場合＄500, 000)

表7－19　専用牽引ユニット細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	貨物	○
2	貨物	○
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	○
0	ドライブ	×

バトルトレーラー

バトルトレーラーはトレーラーの搭載能力を利用した戦闘専門車両だ。とはいえ通常トレーラーよりずっと大きいメカニックである。陸のコルベット艦と言ってもいいかも知れない。装甲車なみの装甲を備え、まるで針ネズミのように多数の兵器を搭載し、護衛用の小型メカニックもわずかに搭載可能である。派手な塗装を施したバトルトレーラーは、傭兵部隊などの司令基地として、よく戦場で見かけることができる。

通常のトレーラーはトラック部とカーゴ部で構成されているが、バトルトレーラーは接合部が頑丈で、分離不可能な、最初から1両のメカニックとして扱われる。非常に大きなメカニックなので、搭載した兵器をどこに取りつけたのか考えるのもまた楽しいかも知れない。

しかし、こういうオールラウンドに見える兵器は、実戦では役に立たないこともしばしばある。

表7－20　バトルトレーラー細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	○
2	兵装・貨物	○
3	兵装・貨物	×
4	乗員	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	×
0	プラント	○

VORVA　ED－4VZ“ムスカ”

形式：バトルトレーラー

バトルトレーラーを生産しているメーカーはそう多くはない。世の中の風潮が機動兵器至上主義だからでもあり、また、このメカニックの実用性が価格に見合わないからだ。それでも、バトルトレーラーには固定ファンが確かに存在するようだ。

タイプ(サイズ)：V(巨大)
メカニック修正：＋0
MV：40
hp：105
　プラントhp：40
　ドライブhp：30
AC：10(－4サイズ、＋4装甲)
装甲DR(上面DR)：8(4)／ハイ＝チョバム

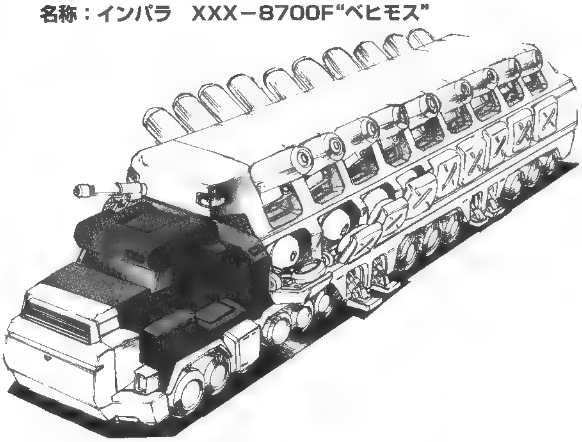
荷重制限
　兵装・装甲：2780(3700)
　貨物・乗客：2000＋②
　乗員数：4☆＋8

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：20mmバルカン

本体価格：＄400,000
サンプルセット価格：＄454,000

名称：インパラ　XXX－8700F“ベヒモス”



形式：バトルトレーラー

ベヒモスはあるメガ＝シティの警察からの発注で設計がスタートしたメカニックだった。警察がなぜこれだけ誇大妄想的な兵器を導入したか、容易に想像できるだろう。そのメガ＝シティの内部と周辺地域は非常に治安が悪く、民族ゲリラ掃討のために、実質的効果より心理的圧迫を与える大げさな兵器がぜひとも必要だったのだ。

タイプ(サイズ)：V(巨大)
メカニック修正：±0
MV：30
hp：120
　プラントhp：35
　ドライブhp：35
AC：9(－4サイズ、＋3装甲)
装甲DR(上面DR)：10(5)／ファイバニウム

荷重制限
　兵装・装甲：2910(4000)
　貨物・乗客：1800＋③

乗員数：4☆+10

機動回避：不可

サイバーリンク：可能
搭載兵装：30mm機関砲

本体価格：＄600,000
サンプルセット価格：＄744,000

RAFTメカニック

RAFT＜Recon／Attack unit and Fighting Transporter＞は最近注目を集めつつある戦術システムである。偵察／攻撃を受け持つ軽戦闘メカニックとそれを搭載した戦闘車両をひとまとめにしてRAFTと呼ぶ。具体的な例を挙げれば、戦闘バイクを搭載した装甲車などをイメージすればいいわけだが、この戦闘輸送車両（以後母機と呼ぶ）は従来のメカニックとはまったく異なるデザインをしているのが特徴だ。搭載されている軽戦闘メカ（以後子機と呼ぶ）は母機の前方、または後方に設置されたレール型ドッキング部に搭載されているが、母機が移動中でも迅速にスクランブル発進／緊急ドッキングできるようになっているのである。

RAFTの運用法や利点は数多くある。

①前方偵察が有効に行なえる。
②一撃離脱を得意とする機動メカニック／軽戦闘車両を安全に戦場に護送することができる。
③母機は効果的に後方支援（子機の補給やメンテナンス、アウトレンジからの支援攻撃）を行なうことができる。
④少人数の戦闘グループで、あらゆる戦況に対応でき、長期の旅も快適。

これだけのメリットがあるにもかかわらず、別に新技術を導入する必要がなく、結果、メンテナンスが楽で生産コストが低いのも大きな利点といえるだろう。ただし、メカ全体のバランスのため、子機にあわせて母機を新設計するか、母子ともに新開発するのがふつうである。

RAFTを構成する2種類のメカニックの組み合わせは数多くあるが、子機としての役割（コンパクトで高機動）を十分に果たせるのは戦闘バイク以外にはない。母機としての役割を果たしているのはインセクター、ホバータンク、小型の装甲車などである。ヘリコプター、戦車などでも実験されたが、ヘリは子機のスクランブル時の事故が多く、補給に戻ることはできないし、戦車ではコストがかかりすぎるという理由で量産はされていない。

ほかにコンバットシェルを搭載したRAFTも有名だが、これはCS　RAFTといい、運用コンセプトもすでに別物になっているので、ほかのセクションで紹介している。

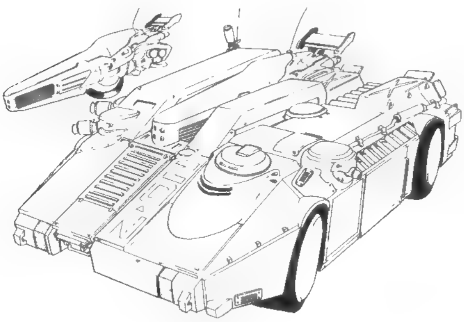
共通のルール：RAFTの細部命中表は、それぞれの形式に対応するものを参照する。ドッキング中にRAFT母機に命中した場合、20％の確率で子機に命中したものとして細部命中表を振ること。

RAFTのドッキングには、母子双方が隣接した状態で停止しているか、同じ移動速度で移動しており、かつ双方がそれぞれ標準アクションを消費しなければならない。ドッキング状態から子機が離脱する場合は、子機側が自分のアクション中に宣言する（フリーアクション）だけでよい。

原則として、母機と子機はセットで購入しなければならない。いずれかが破壊された場合に限り、メーカーに壊れた機体の価格を支払うことで補充できる。

名称：コンダ　UX－Z"Z－ON(ゼットン)"

コンパクトな装甲車とモノバイクの組み合わせで、ボディが小さい割に高い戦力を秘めていると評判だ。搭載バイクはモノにしてはかなりの大きさで明らかに戦闘志向な設計であり、一般トライクに勝るとも劣らない戦闘能力を有している。これだけ高性能バイクを搭載させるところがいかにもコンダ社らしい。



形式：RAFT母機／装甲車（4輪）

タイプ（サイズ）：V（超大型）
メカニック修正：＋3
MV：60
hp：60
　プラントhp：30
　ドライブhp：20
AC：15（－2 サイズ、＋3 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面DR）：8（4）／ハイ　チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：156（550）
　貨物・乗客：300
　乗員数：4

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能
搭載兵装：12.7mmHMG
　　　　　7.62mmMMG

本体価格：＄52,000（子機本体を含む。母機のみの場合＄36,400）
サンプルセット価格：＄67,500（子機を含む）

形式：RAFT子機／バイク（モノバイク）

タイプ（サイズ）：H（中型）
メカニック修正：＋6
MV：60
hp：27
　プラントhp：10
　ドライブhp：10
AC：18（＋6 メカニック、＋2 装甲）
装甲DR：5／ステンレス

荷重制限

兵装・装甲：51(100)

貨物・乗客：0

乗員数：1☆

機動回避：可能

サイバーリンク：不可

搭載兵装：7.62mmMMG

本体価格：－（子機本体のみの場合＄26,000）

名称：メダルカ　8/GM“フォーチュナ”

大型の8脚インセクターのボディ前面に2機のホバイクを搭載したユニークなRAFT。インセクター部はメダルカ社独自の設計であり、正式には“モビルマスター”という形式のメカニックである。多脚機動システムはロマノフ社の独占市場であったが、確かに機構はまったく別物だったので裁判ざたにはならなかったようだ。モビルマスターはインセクターにシルエットはよく似ているが、ずっと鈍重で、そのかわりトラベルホイールの能力が強化されている。

形式：RAFT母機／インセクター（8脚）

タイプ（サイズ）：M（超大型）

メカニック修正：＋2（脚）／＋1（トラベルホイール）

MV：5／50

hp：75

プラントhp：25

ドライブhp：20

AC：14（－2 サイズ、＋2 メカニック、＋4 装甲）／13（－2 サイズ、＋1メカニック、＋4 装甲）

装甲DR（上面DR）：10／ハイ＝チョバム

荷重制限

兵装・装甲：36(500)

貨物・乗客：100

乗員数：3☆

機動回避：要サイバーリンク

サイバーリンク：可能

搭載兵装：7.62mmチェーンガン
1.62mmMMG

本体価格：＄110,000（子機本体を含む。母機のみの場合＄77,000）

サンプルセット価格：＄127,500（子機を含む）

形式：RAFT子機／バイク（ホバイク）

特殊ルール：水上を移動可能。ドライブバイアタック可能。

タイプ（サイズ）：H（中型）

メカニック修正：＋7

MV：110

hp：9

プラントhp：10

ドライブhp：5

AC：19（＋7 メカニック、＋2 装甲）

装甲DR：3／ステンレス

荷重制限

兵装・装甲：1(40)

貨物・乗客：0

乗員数：1☆

機動回避：可能

サイバーリンク：不可

搭載兵装：7.62mmMMG

本体価格：－（子機本体のみの場合＄55,000）

戦闘ヘリ

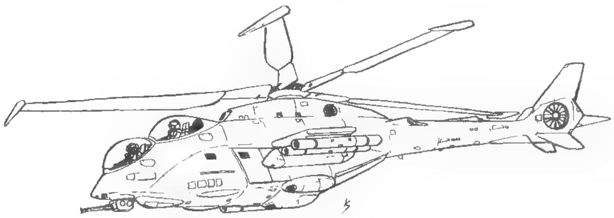
磁気嵐などの異常気象の発生により、航空機の活躍の場は奪われたが、垂直離着陸と超低空飛行の可能なヘリコプターは健在である。ハンターが運用するには高価であり、高度なメンテナンスが必要なため不向きだが、エアポリスやアーミーでは地上メカニック（特に戦車）の天敵として重用されている。

表7－21　戦闘ヘリ細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	×
2	乗員	○
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	×
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：ニコルソン　GH－11“スカラベ”

アーミー、傭兵軍で採用実績No.1を誇るベストセラー。戦車並みの重装甲と多数の火器を搭載できる積載量、そして機動性を高いレベルで実現した点が評価された。ただし、お値段の方もそれに見合ったものとなっている。



形式：戦闘ヘリ

タイプ（サイズ）：A（超大型）

メカニック修正：＋10

MV：100

hp：45

プラントhp：25

ドライブhp：25

AC：24（－2 サイズ、＋10 メカニック、＋6 装甲）

装甲DR：10／チタン合金

荷重制限
兵装・装甲：9(450)
貨物・乗客：300
乗員数：2☆

機動回避：可能

サイバーリンク：可能
搭載兵装：203mmロケットパック×4；7.62mmミニガン
レーザーサイト；IRビジョン；ECMポッド（A)

本体価格：＄300,000
サンプルセット価格：＄407,500

名称：ベル　AH－199"バンパイア・バット"
エア・ポリスでの採用例が多い小型戦闘ヘリ。軍用ヘリとしてはスカラベにシェア1位の座を譲るものの、サイズが小さく小回りが利くため、シティ内での運用に適している。



形式：小型戦闘ヘリ

タイプ（サイズ)：A(大型)
メカニック修正：＋12
MV：120
hp：36
プラントhp：20
ドライブhp：20
AC：27(－1サイズ、＋12メカニック、＋6装甲)
装甲DR：10／チタン合金

荷重制限
兵装・装甲：30(300)
貨物・乗客：20
乗員数：1☆

機動回避：可能

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmミニガン；IR投光器
フレアポッド(M)；ECMポッド(B)
フレアポッド(M)

本体価格：＄200,000
サンプルセット価格：＄262,000

インセクター

インセクター　多脚戦闘ビークルの商業的成功に習ってか、最近では脚移動システムを採用したメカニックが多く発表されている。しかし、インセクターにはすでにステイタスが確立されており、市場におけるシェアはまったく下がる気配を見せないようだ。

さまざまな長所と短所をあわせもつこの魅力あるマシンは、これからもしばらくの間、戦場から姿を消すことはないだろう。

表7－22　インセクター細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装・貨物	×
2	乗員	○
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	×
7	ドライブ	○
8	ドライブ	×
9	プラント	○
0	プラント	×

名称：ロマノフ　MKV"ヴァルムビク"
形式：インセクター(4脚)
ヴァルムビクとその仲間たちはその運用の難しさにもかかわらず、デビュー以来、熱狂的なファンを獲得し続けてきた。パテントを独占するロマノフ社の今日の発展はひとえにこのメカニックのおかげである。インセクターにはホビーマシンとしての需要も多く、そのため大幅なモデルチェンジはこれからも行なわれないだろう。

タイプ（サイズ)：M(超大型)
メカニック修正：＋6(脚)／＋4(トラベルホイール)
MV：10／30
hp：42
プラントhp：25
ドライブhp：20
AC：18(－2サイズ、＋6メカニック、＋4装甲)／16(－2サイズ、＋4メカニック、＋4装甲)
装甲DR：12／ハイ＝チョバム

荷重制限
兵装・装甲：20(300)
貨物・乗客：50
乗員数：1☆

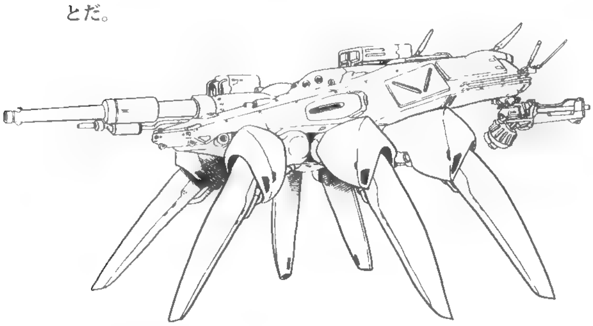
機動回避：可能

サイバーリンク：可能
搭載兵装：7.62mmミニガン

本体価格：＄60,000
サンプルセット価格：＄76,000

名称：ロマノフ　HMV"シュトルムビク"
形式：インセクター(6脚)
シュトルムビクは4脚のヴァルムビクのマイナーバージョンとして、ほぼ同時期に発表された。ところで、モスクワで生産される工業製品の質の悪さは伝統的で、イ

ンセクターの稼働率の低さもそれに起因している。ユーザーからは、モスクワの工場で日本人を雇うか、工場を東京に移して欲しいという声が多くあがっているとのことだ。



タイプ(サイズ):M(超大型)
メカニック修正:+6(脚)/+3(トラベルホイール)
MV:8/30
hp:45
　プラントhp:25
　ドライブhp:25
AC:18(−2サイズ、+6メカニック、+4装甲)/15(−2サイズ、+3メカニック、+4装甲)
装甲DR:5/ハイ　チョバム

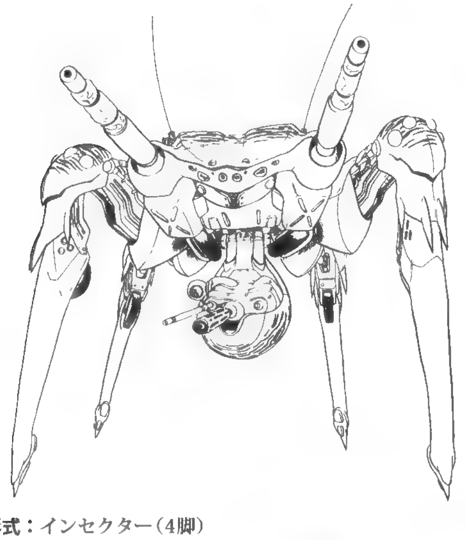
荷重制限
　兵装・装甲:36(380)
　貨物・乗客:100
　乗員数:1☆

機動回避:可能

サイバーリンク:可能
搭載兵装:20mmバルカン
　　　　　7.62mmMMG

本体価格:$80,000
サンプルセット価格:$122,000

名称:ワイズジャパン　JXD"ゲイシャロード"



形式:インセクター(4脚)
　ロマノフ社以外のメーカーから発表された唯一にして最後のインセクターがこのゲイシャロードだ。世界最大の支配企業、ワイズグループはロマノフ社との裏取り引きによってパテントを半年間だけ買い受け、優秀なスタッフの手によって、この限定モデルをデビューさせた。開発期間が非常に短かったため、トータルバランスの悪いマシンになったが、話題性だけで満足のいく売れ行きを記録したらしい。

タイプ(サイズ):M(超大型)
メカニック修正:+8(脚)/+1(トラベルホイール)
MV:7/40
hp:27
　プラントhp:25
　ドライブhp:15
AC:22(−2サイズ、+8メカニック、+6装甲)/15(−2サイズ、+1メカニック、+6装甲)
装甲DR:4/チタン合金

荷重制限
　兵装・装甲:0(150)
　貨物・乗客:50
　乗員数:1☆

機動回避:可能

サイバーリンク:可能
搭載兵装:120mm無反動砲
　　　　　火炎放射器

本体価格:$120,000
サンプルセット価格:$155,500

メカニック購入の選択ルール
ローン:ハンターは、ハンターギルドを通して$20,000以下のメカニックをローンで購入することができる。購入価格の1/10を支払うだけでメカニックを入手でき、以後ハンターギルドに購入価格分の代金を支払えば晴れて自分のメカニックとなる(つまりは普通に購入するより1割高くなる)。また、メカニックを返却することで支払いをやめることもできる。この場合、メカニックは受け取った時と同じ状態であることが条件で、途中まで支払った分があるなら、それは返却してもらえる(ただし、最初の1/10は返してもらえない)。
　これは駆け出しのハンターにはメカニックの入手が困難という理由からハンターギルドが行っているサービスである。もっとも、渡されるメカニックは新品ではなく中古であることが多い。

CS・ガイダンス

ここではこのMHの個性のひとつである人型メカ、コンバットシェル(CS)について解説をしていく。

CSの生い立ち

CSはどのようにして誕生し、またこれからどのように進化していくのか。果してCSに未来はあるのか。

パワードスーツの幻想

SFに登場するメカニックのうちでロボット－人型兵器は、もっとも親しみやすく、また汎用性が高いメカニックだろう。残念ながら、人型兵器は一般に思われているほど万能な兵器ではない。よくあるほめ言葉を総轄してみよう。

「人間と同じ程度のフレキシビリティを持ち、しかも人間よりはるかに強い。身体を使うのでややこしい操縦を覚える必要がなく、身体で操作するので反応も速い。搭載している兵器がよければどんな敵にも対抗できる。」

もっとも重要なのは「人間と同じ動きができ、しかもより強い」ということだが、逆に「人間なみの動きしかできない」とも言える。「強くてもしょせんゴリラレベル」とも言える。

人間を模している以上、人間にできるレベルのことを、よりうまくこなすことしかできない、というのがパワードスーツの真の姿である。

戦場に存在する兵器は、車両ひとつ取っても人間よりはるかに強いものばかりであり、人間が多少強くなったからといって生身で太刀打ちはできない。それを踏まえれば、相手が歩兵のみでない限り、パワードスーツは役に立つ場面はない。まさに弱い者いじめ用兵器であると言える。ライオンにライオン型パワードスーツを着せ、パワードスーツを着た人間と戦ったら、ライオンが勝つだろう。人間という生物は、もともと戦いに向いたデザインとはいえないのだから。

開発・運用・コスト面の問題

それでも作ろうとした場合、問題は山積している。

まず、開発技術上の問題。2150年は、パワードスーツのアイデアや実験機ができてから数世紀は経っており、いくつもの問題が解決された。しかし、CSが開発されるまでには、新たな問題が発生し、相当な苦労があった。

特に主動力が難問であった。何しろ「人間より重い金属の鎧に、ゴリラ並か、それ以上のパワーを持たせ、しかも背中に背負うくらいにコンパクト化して搭載できるエンジン」は簡単ではない。パワーだけでなく、機動力もなければ、いい的である。少なくとも歩く程度の移動速度と、即時照準の銃器(または搭載兵器)を発射できるだけの反応速度は必要とされる。

動力とならんで大きいのが、関節の問題である。可動部が多いため、どうしても非装甲部が多くなる(=打たれ強い兵器にならない)し、メカニズムも複雑で、故障や作動不良も多発する。砂漠では粉塵が、亜熱帯ジャングルでは泥濘、寒冷地では細かな氷粒などが、容易に関節にダメージを与える。カバーなどの次善策はあるが、関節がある以上、これだけはどうしようもない。伸縮自在でしかも硬い金属があればよいが、あいにく人類は2150年に至っても、そのような金属を発見していない。

また、人間が"着て"いるので、あまり無理な動きはできない(関節は決まった方向にしか曲がらない)。反面、人間に近い動きをしないと、着用者が不自由を感じてしまう。

この兼ね合いが設計の難しさであり、また着用者の体格によって各部の調整が必要で、あるいは個人にあわせてオーダーメイドしなければならない部位も出てくる。

戦場での運用で、関節が引き起こす問題はさらに多様で、いくら構造的に強化しても、爆風で手足がちぎれ飛ぶということも考えられるし(人間が収まっているから、それで戦闘不能である)、なによりメンテナンスは困難を極める。パワードスーツの整備は専門の整備クルーでなければ困難だからだ。

結論として導かれるのは「歩兵を強化する目的だけでは、戦果とコストが見合う兵器には決してならない」ということだ。歩兵は安価でそろえなければ意義がない。それでも兵隊というものは、一人前にする訓練だけでもある程度は金がかかる。そのうえで、CS・パイロットとしての育成、さらに乗機の価格と整備費用も必要となる。よほどのエリート・フォースならいざ知らず、基本的には数がいてこその戦力であるフロントラインの兵隊には、それだけのコストはかけられないだろう。

パワードスーツの開発

カタストロフ後の世界の兵器は、自動化が進み、同時に人的資源は貴重であると考えられている。いずれも人口が激減が理由である。

だがもっと大きな理由は、企業の利益追求である。軍のスポンサーである企業(あるいはそれの前身である企業化の進んだ政府など)が、その利益のため軍隊を所有しているが、維持と運用に彼ら自身が金を出さなくてはならない。だが利潤を追求する企業としては、その部分でなるべく金はかけず、効率化して利益を出したいのだ。

兵器は、開発や生産に莫大な経費がかかる。だが完成し、生産してしまえば若干の手入れをしておく以外は、戦場に持ち出すまで保管するだけだ。

対して生身の兵は訓練に時間と費用がかかり、とくに働かなくても辞めるまで毎月給料を持っていくうえ(アーミーは、実力はさておき、一般には職業軍人だけの専門家集団とされており、給料は悪くない)、負傷／戦死すれば保険金、治療費、補償金、遺族への見舞金や生活保証などきりがない。優秀なエリートフォースになればなるほど人件費はかさむ。

だが、2150年に至っても戦争は機械だけではできない。歩兵は必須の戦力であり、特殊部隊のように人間がどうしても必要な任務もある。とくに特殊部隊はますますその重要性を増している。AIを積んだ戦車が壊れても、人間には負傷したり死んでもらいたくないとなれば、生還率が高い装備が求められる。それが強化服系技術／サイバー系技術が進歩した一因なのかもしれない。

パワードスーツからCSへ

パワードスーツが見かけ倒しな代物であることは間違いなく、スポンサーであるシティーの重鎮や企業の重役などは開発や導入に消極的になり、現場からも不満の声が上がるようになった。その解決策として、汎用性と"硬い歩兵"であったパワードスーツを、特定の目的を持たせた別の兵器にしようと考える技術者が現れた。

戦争は、基本的に領土の取り合いである以上、やはり地上戦が主である。その主役は戦車であり、歩兵の天敵でもある。それを駆逐・破壊できなければ、歩兵の死傷率低下はかなわない。そこで技術者たちは戦車をターゲットにした対戦車パワードスーツの開発に注目した。

だが、戦車を易々と破壊できるほどの重兵器を歩兵が扱えるわけはない。彼らは急場として、戦車の天敵である戦闘ヘリコプターの能力をパワードスーツに付与した。これが飛行するパワードスーツ－CSの誕生だった。

CSの現実

CSと戦車の決着

ヘリのように戦車を倒し、さらに歩兵として地域制圧能力、残敵掃討能力に優れている。これだけ見ればCSは実に有用な兵器である。しかし、現実にはそれほどヒロイックな働きは期待できなかった。

動きはにぶいがコンパクトで柔軟なCSは、戦車に気づかれずに近づき、不意をついて飛行状態に入り、装甲の薄い上面や後面を狙って攻撃する。これが常識的なCS運用である。

飛行状態だと被弾率は下がるが、不意討ち狙いの粗忽な兵器という感は拭えない。タイミングをあやまると容易に蹴散らされてしまい、実際にそうなることも少なくない。こうして、デビュー時はもてはやされたCSも、次第に人気を失っていく。

戦車もまた、戦術思想の転換により地上戦の主役から降板する。メガ＝シティや企業のマネージメントから見ると戦車は金食い虫であり、CSのために柔らかくてのろくて貧弱な歩兵が不在となった戦場では、オーバーパワーとなったのである。そしてやはり経済的な理由から、どこのシティも長期戦を避けるようになり、電撃戦がもてはやされるようになった。より素早く戦場に展開し、より低コストで確実な戦果を挙げられる装甲車やホバータンクの時代に入ったのである（ベテラン・ランドブラスターには、この時代に鍛えられた猛者も多い）。

このように、天敵である戦車を戦場から葬り去るきっかけとなったのは、高機動を売りとする歩兵、CSの存在であった。その点では、CSは真の意味で戦車に勝った歩兵だと言えるかもしれない。

CSの価値の変化

ライバルが消えたため、CSも存在価値を失うかと思われた。しかし、大量に生産された兵器は使われるのが常であり、戦場から姿を消すかに見えたこの兵器はまだ、セールスポイントを残していた。

強化歩兵という面は、個人または少人数で戦闘をすることの多いハンターや傭兵たちが身を守るのに格好のメカニックとなった。大量生産されたうえ、評価が落ちた格安のメカニックであるため、それほど裕福でもない彼らにとっても、入手しやすいアイテムとなった。

限定的ながら高機動兵器であることも価値となった。機動性神話は、相変わらず世界中の戦術研究家にもてはやされたし、アーミーでもあまり役に立たないと知っていながら、CSがすべて退役するということはなかった。

高価なメカニックを購入できない弱小メガ＝シティや独立タウンでも、CSを装甲車両の代わりとして採用した（実際には装甲車の代わりをこなすことはできないのだが）。

さらに、比較的安定したパーソナルな機動兵器という点は、宇宙での戦力として、スペースコロニーの守備／攻撃部隊の中核兵器として評価され、採用された。土木用機械、宇宙／海中作業ポッドとしても評価を得ていった。

この状況を見て、CSが売れると考えた者はCS向けのカスタム・パーツやアクセサリーを多く発表し、サポートをはじめた。人間型をしているため用途も広く、必要なカスタム・パーツの開発もそう難しくはなかったのである。

CSの世代交代

CSが兵器として未成熟であることは述べた通りだ。しかしその有効性は誰もが認めるところでもある。いくつかの問題を解決した新型機も登場している。新型機といっても単に性能を向上させたものばかりではない。

コンパクトさを犠牲にし、より速いか、または強い戦闘メカニック（ホバータンク、トライクなど）へと変形を実装した“TCS”（トランスフォーム・CS）は、より高速かつ長距離の移動が可能となり、より高度な戦術が取れるようになった。

また変形でなく、CSを他のメカニックに合体させ、TCSと同じような効果を得ようとするのが“RAFTシステム”を応用したドッキング型コンバットシェル、CS-RAFTである。戦場まではバギー、装甲車などで迅速に移動し、現場でCSが分離して戦闘を繰り広げる。多くのモデルは、CS側コンソールに母機の操縦系があり、ひとりで操縦していたとしても迅速な合体・分離が可能になっている。

CSの亜種に分類されるメカニック、近いコンセプトを持つメカニックもいくつか登場している。CSはこれからもまだ進化を続けるだろう。

CSのメカニズム

CSは数あるメカニックの中でも特に異彩を放つ。人型であるがゆえの問題は少なくないが、それをクリアした技術には、従来のメカニック工学のほか、実に多方面からの技術がフィードバックされている。ここでは、CSの実際のメカニズムに関して考察していく。

動力

パワードスーツ、あるいはパワートレーサーと呼ばれていたポテンシャルの低い人型兵器から、ごく初期のCSにかけては、各関節に小型・高出力のモーターがいくつも仕込まれていた。これらのモーターは、背部に背負ったバッテリーから電力を供給され作動するタイプで、そのパワーは人間のそれとそう変わりなかった。稼働時間だけは現在のものより長く取られており、装甲服としてみれば機能は十分だったが、その時点での技術では、モーターの小型化と出力のバランスは限界であった。

CSがパワフルになったのは、サイバー化分野でケミカルリンゲル式の人工筋肉が発明されてからのことである。

ケミカルリンゲル人工筋肉が、生身の筋肉と同じ理論で作動し、しかもそれがパワーではるかに高効率で作動しうることはよく知られている。それはあくまで人間を基準においた場合の話であり、CSに採用されているものも、その原理や構造は基本的に変わりない。ただし、当然ながら兵器として、システムの一部は独自に改造されている。

通常の人工筋肉システム義肢は、人間が使用するため極限までコンパクト化され、液交換を行なう手間を減らすため、リンゲル液を効率よく、長期に渡って活用できるよう浄化フィルター（兼出力調整リミッター）などが備わっている。

一方、戦闘用のそれは、液をいつもフルパワーで反応させる（効率は悪いが、高出力は維持できる）か、さらに高性能の浄化フィルター（効率よく高出力）を装備する。

前者は液交換時間の間隔が短く、後者は高出力を維持しつつ液交換時間の間隔も長いという優れものだが、CSは一般には前者を採用している。稼働時間がどのモデルも24時間前

後と短いのはそのためだが、高性能フィルターを搭載するよりこの方が安上がりなためだ。

CSを動かすのに最低限必要な出力は、人間をはるかに上回る。装甲されたボディに当の人間を乗せて動かすのだから当然で、いくら高性能のフィルターを搭載しても、これ以上の稼働時間延長には焼石に水といえる。

同時に、常にフルパワー稼働を行うことで、各部に内蔵される筋肉シリンダーが少なくてすみ、質の落ちた液が再流入することがないため、寿命も長いと言われてはいる。

リンゲル液は1回につき約20リットル(ジェリカン1つ分)が必要で、背部のタンクに補給され、そこのポンプから全身に行きわたる仕組みになっている。使用済み液は廃液バルブを開いてジェリカンに戻し、業者に回収させる。

タンク&ポンプは人間で言えば心臓にあたり、ここが破壊されるとCSはただちに停止する。リンゲル液は揮発性で強燃性なため、タンクには安全装置も組み込まれている。破壊される恐れのある衝撃を感知すると、タンク内の中和剤が放出され、引火を防ぐという仕組みだ。だが、この装置が役に立つことは滅多にない。CSの背部はこのタンクにスペースを取られて最低限の強度しかなく、テフロンなら小銃弾でもパイロットの身体まで貫通すると言われる。また、ブースターのロケット燃料タンクも背部にあり、ここが破壊されれば火ダルマになるのは必定である。敵に後ろを取られたら、覚悟決める必要があるだろう。

飛行とブースター

CSは人間型で、飛行にむいたフォルムではない。ブースターでの強制的な飛行は、ミサイルの飛行に似る。そのためCSは自由に飛び回れるのではなく、基本は直線飛行となる。これは、目標を横切って飛行している間に決着をつけなくてはならないことを意味する。

CS用のブースターとは、3秒以内に想定最大速度まで加速させる、ドラッグレースなみの無茶なシステムである。幸いコクピットはパワードスーツ時代からの伝統で、G対策(本来は耐衝撃)はほぼ万全であり、人体も縦方向へのGは割合に対処できるため、訓練されたパイロットであれば、この加速Gで影響が出ることはない。

飛行は直線だが、これはそうするのが望ましいというだけだ。飛行中は腕脚をうまく使ったり、スタビライザーブレード(空力羽根)の操作で進路を変更したり、ジグザグ飛行も可能ではある。手慣れたパイロットなら、この程度はまだ安全だが、問題はロケットのノズルのコントロールにある。

ロケットのノズルはCSによって単発(噴射口がひとつ)、双発、3～4発式のものなど様々だが、どれもフレキシブル・ジョイントで全方向に噴射角を変えることができる。進行方向と逆方向に全力噴射すれば3秒以内にMV0まで減速できる。また燃料を使いきるターンには、半自動的に地面に軟着陸する。飛行中に進行方向と違う方に噴射をかければ、ベクトル式に瞬間方向転換、瞬間進路転換が可能である。

とはいえ、さすがに耐Gコクピットもこの全方向Gには対応できない。専門訓練を受けていない者なら意識を失い、事故を起こすことになる。

ブースターユニットは、本来の強化服の装備ではないし、用が終われば邪魔なだけなので、燃料を使いきったらコクピットからのボタンひとつで排除される。ブースターに被弾したとき、即座に排除すればCS本体は誘爆しないかもしれない。

ブースターユニットの代わりに、ホバーユニットやダッシュローラーユニット、大口径砲の発射/給弾ユニット、多目的パックをつけたモデルもある。こうしたオプションは、さらにCSを有能なメカニックに変身させてくれる。何種類かのザックを用意しておいて、用途によって換装することもできる。

コクピット

標準的なCSでは、パイロットはCSの太腿部から上に収まっている。肩幅の広さの関係から、腕部までには人間の腕は入っていないことが多い。

コクピットは、無理な運動をしないかぎりパイロットに負担をかけない耐G構造になっている。内部は柔らかいスポンジ素材で、閉所恐怖症でなければ寝袋としても活用できそうなくらいである。内部の照明はなく、パイロットの網膜には外部カメラの映像や戦闘に必要なデータ(といっても基本的なものだけ)などが直接投影される。

関節など要所にはセンサーが埋め込まれており、パイロットの着用しているセンサースーツに対応する。とくにマニュピレータのセンサーは親指、人差指、それ以外の指(残り3本の指は同時に動き、中指の運動に追従する)の3種のセンサーにわかれ、物をつかんだり、銃のトリガーを引いたりするのに使われる。

標準装備のものはあまり高級な造りでなく、緻密な作業には向かない。手持ち武器以外の兵装の操作は両手の薬指、小指を使い、センサーや通信機、操作モード変更などCS本体に関わる操作は、操縦者の顎で首の前のボタンを操作するか音声入力で行う。さらに兵装が増えたときは、指位置のスイッチを増設したり、チューブ型のスイッチを口腔内にくわえて、舌先や歯などで操作する。

コクピットはいちおう気密式になっており、空気清浄器が標準装備されているが、Gがかかった機体は、気密性は保たれていないとみて間違いない。CS自体もともと高級な材料で造られているわけではなく、たとえそうであっても設計段階での予想強度を超えるGがかかればゆがむ。気密式だから、宇宙用にも水中作業用にも簡単に転用できるが、そういった場所で運用されるCSは、徹底的な改修がなされ、安全が計られている。

パイロットはコクピット内で全身を使ってCSを操作をおこない、CSはそれ自体はケミカルリンゲル液で作動する。その形式の中で、CSのパワー限界はモデルごとに人体に無理がかからない範囲で設定されるが、パワーリミッターが壊れたり、無意識のうちに操縦者の身体に無理がかかる動作・機動をCSがしたときは、関節パーツが破損したり、ひどいときにはCSのパワーに身体を持っていかれて、パイロットが脱臼/骨折することもしょっちゅうである。

また、Gがかかりにくいといっても、高速で空中に舞い上がり、銃火をかいくぐる恐怖は圧倒的だ。しかも、すべては網膜投射によって無理やり見せられるため、CSに慣れていない者は、極度の精神的負荷を受けることになる。

このようにCSのパイロットは、大変な肉体的・精神的負担をともなう。そのため中古で売られているCSのコクピットには、間違いなく汗の匂いがこびりつき、さらに吐瀉物のしみや香りまでがサービスされていることが多い。

センサースーツ

搭乗する際に身につけるセンサースーツは、かなり薄い素材でできている。だが、吸汗、保温効果は絶大で、それ自体がわずかながらの耐G機能をも備えている。

シェル乗りの最大の悩みは、CSから出たとき丸腰だという

ことだ。コクピットは狭く、護身用武器や小型拳銃を持ち込むスペースさえない。武器がダメであれば、防具を着用しての搭乗も当然できない。こういった悩みに応え、CS外装に取りつけるエマージェンシーパックや、運動に差し支えない部分に格納スペースを取った機体も存在する。

CSには頭がない

たいていのCSは、体格は人間を模していても、頭に当たる部分は胴体にのめり込んだ格好になっているか、頭そのものがない。これはCSが飛行を前提にしたときからの設計思想による。

最初のロケット噴射で、CSは頭頂を先端にして飛行を始める。つまり頭はそれだけで強烈なGがかかるため、なるべく丈夫な造りでなくてはならない。回転可能な首などは、一瞬にして折れてしまう。

また爆風を受けたときにも、頭がなければ部位がちぎれ飛ぶことはない（腕脚はそれでも必要不可欠なためについている）。モニターカメラなど、センサー類はより高いところにあった方が効率がよいのは道理だが、これらはペリスコープのように伸ばして使用することもできる。頭は回らなくてもセンサーやカメラは後頭部、側頭部はもとより全身数か所に設置され、問題はない。

なお、標準装備されているセンサーや機材は、外部モニターカメラのほか、NBC検出計、風力･風向計、高度計、圧力計、湿温計（表面温度検出計）、平衡コンパス、飛行のサポートをする簡単なジャイロなどである。この目的のために、センサー系サイバーパーツをCSに組み込む際には、そのENCは考慮する必要はない。

マニュピレーター

CSの手は、金属またはもっと軽い樹脂系素材で造られ、関節部へのゴミの紛入を防ぐため、部分部分に合成ラバーなどがコートされている。握力は（人間よりはあるが）必要最小限しかない。コストの問題というより、精密部品であるため高い出力を付与すると、その力によってマニュピレーター自体が破損する恐れがあるからだ。

マニュピレーターはどのメーカーの機体でもほぼ同じ構造だが、何種類かのサイズの違いはある。

CSは人間が使用する拳銃、小銃から機関砲、さらに大きな砲などを手持ち武器として使用する。戦闘サイボーグが使用できるような、重火器の部類までは標準型のマニュピレーターで使用できるが、それ以上となると、大型の武器を保持するためのより大きなマニュピレーターに換装しなければならない。

標準型マニュピレーターは格闘戦には向かず、素手でコンクリートの壁を殴れば破損して、使い物にならなくなる。もちろん壊れるのを覚悟で格闘戦を挑まなければならないこともあるだろうが。

足まわり

足まわりは、ボディを支えるため、またブースター使用後の着地のバランスを保ち、ショックを和らげるため、大振りな造りである。靴底や輪郭はウレタンや合成ラバーで包まれているのが標準だが、これは数回の戦闘や作業によってすぐ痛む。しかし、足まわりがソフトかどうか、などということは、CSでの実戦を一度でも経験した者なら、どうでもいいことだ。とくに荒野で行動しているのなら、このウレタンがあろうがなかろうが関係ないし、CSでの戦闘は、その程度の差など、命のある無しに比べれば、まったく問題ではない。

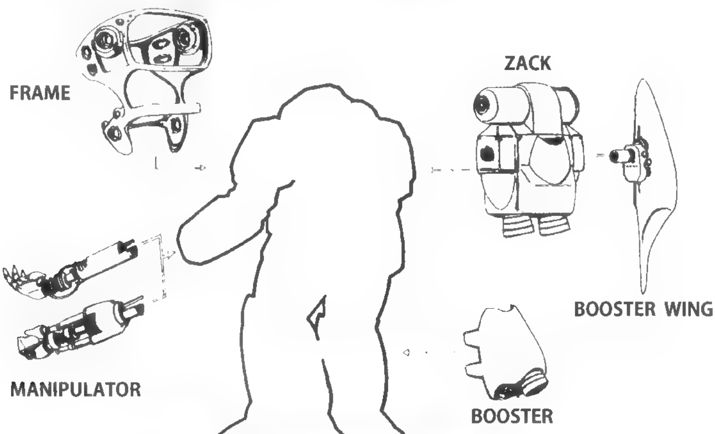
SWATや軍特殊部隊など、精鋭部隊所有のCSならいざ知らず（彼らはエリートなので見てくれも大事だが、CSの歩行で屋内の内装が痛むのを防いだり、より静粛に作戦を行なう必要もある）、使い込んだCSの足まわりは金属むき出しでノーマルである。この程度のことに金をかける愚か者は、シェル乗りとしては早々に退場することになるだろう。ただし、ショップから中古品を買ったときに新しいウレタン足袋をCSに履かせてもらうのは、ショップのサービスであり、シェル乗りのゲン担ぎでもある。

ハードポイント

ハードポイントは、CSを近くで見ればどこに何か所あるのか、すぐにわかる。ハードポイントの穴は、最大限設置可能な兵器によって大きさに差があるが、通常、その部分には金属の蓋がしてある。蓋を開ければ、中には取りつけラッチとスイッチングに使用する電装系のプラグを見つけることができる。

ハードポイントは多くのモデルで、両腰もしくはわき腹、両肩、両腕（下腕甲部）、両足（下脚外面部）、胸部（張り出し部）などにある。左右対称にひとつずつ、もしくは2組みずつ設置されるが、これは移動時のバランスを保つ意味もある。もちろん、片方だけに取りつけても構わないが、兵器のENCによっては操縦が難しくなる可能性もある。

ハードポイントに取りつけた兵器は、いつでもコクピットからの簡単な操作で脱落させせることができます。使い終わった兵器を捨てて身軽になってから掃討戦に入るのも、ひとつの戦術である。



CS・データ

一口にコンバットシェルと言っても、現在では細かなカテゴリーに分類されている。中にはアクトポッドのように、完全に別種のメカニックとして認識されるようになったものもある。専門家によれば、現在では「標準型」と呼称される従来のコンバットシェルでさえ、設計思想の違いから何種類かに分類できるという。ここでは、あくまでも実用性の観点から、最小限の分類に留めた。また、CS－RAFTなどのコンバットシェルとのセットで販売されるものについてもここで扱う。

データの表記についてはMADメカニックと同様だが、【STR】とハードポイントの項目が追加されている。

コンバットシェルもそれぞれのカテゴリーごとに細部命中表が存在する。可変型コンバットシェルのCS以外のモード時、およびCS－RAFT母機については、該当するメカニックの細部命中表を用いること。

標準型コンバットシェル(CS)

もっともベーシックなシリーズで、脚による移動とロケットブースターによる短時間の飛行によって作戦を遂行するのが普通だ。

コンバットシェルの創世期から現在まで、もっとも数多く生産され、世界中のいたるところで、さまざまな用途に使用されているのがこの標準型コンバットシェルである。

最近は可変型や合体型など数多くのデコレーション・コンバットシェルが登場しており、標準型というとそれほど強そうには聞こえないかも知れない。だが、ベーシックであるということはコンバットシェルとしてみた場合、もっとも大きなセールスポイントなのだ。発表されているオプションパーツのほとんどが取りつけられ、メンテナンスも比較的簡単で、全体に安価である。

表7－23　標準型CS細部命中表

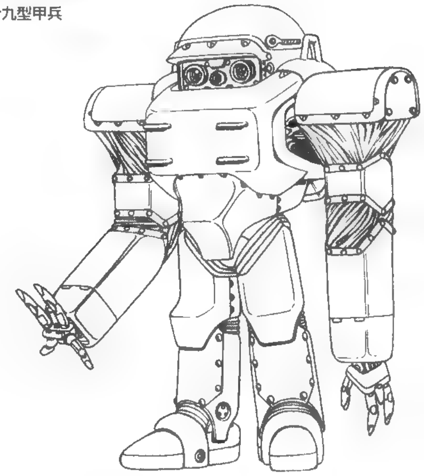
d10	部位	装甲効果
1	兵装	○
2	兵装	×
3	ザック	×
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	○
0	プラント	○

名称：北京電脳　S－19"十九型甲兵"
形式：標準型コンバットシェル

数あるコンバットシェルのなかでも有名なモデル。最近やっと生産が打ち切られたが、大量に出回ったので、いまだに世界中の戦場や工事現場などで頻繁に見ることができる。エレクトロニクス企業だった北京電脳が兵器メーカーに転身したのもこの甲兵シリーズがきっかけといわれている。

タイプ（サイズ）：M(大型)
メカニック修正：＋0(脚)／＋12(ブースター：3ターン)
【STR】：25

十九型甲兵



MV：2／200
hp：21
　プラントhp：10　**ドライブhp：**15
AC：11(－1 サイズ、＋2 装甲)／23(－1 サイズ、＋12 メカニック、＋2 装甲　**装甲DR：**5／ステンレス

荷重制限
　兵装・装甲：10(130)
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：腰×2(10)
搭載兵装
　ロケットブースター(C)：ザック

本体価格：＄6,000
サンプルセット価格：＄7,500

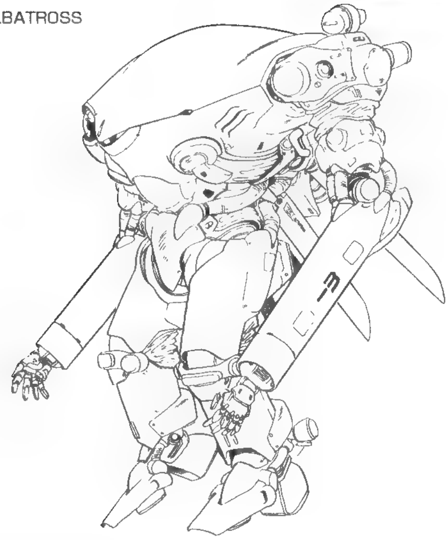
名称：フラゼッタ　GT－8S"アルバトロス"
形式：標準型コンバットシェル

ヨーロピアンタイプの代表的なコンバットシェルだ。設計は古く、防御力や搭載性能には物足りなさを感じるが、この機動性の高さは最近の新型機と比べてもひけはとらない。デビュー当時は"最後の有人機動兵器"などともてはやされ、多くのエースパイロットを生み出したものだ。飛行性能重視型の割に左右非対称という風変わりかつ計算されつくした美しいデザインをしている。

タイプ（サイズ）：M(大型)
メカニック修正：＋1(脚)／＋13(ブースター：3ターン)
【STR】：20
MV：4／400
hp：12
　プラントhp：10
　ドライブhp：15
AC：12(－1 サイズ、＋1 メカニック、＋2 装甲)／24(－1 サイズ、＋13 メカニック、＋2 装甲)
装甲DR：3／ステンレス

荷重制限

ALBATROSS



兵装・装甲：0(100)
貨物・乗客：0
乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：腰×2(10)、左腕(10)
搭載兵装
ロケットブースター(C)：ザック

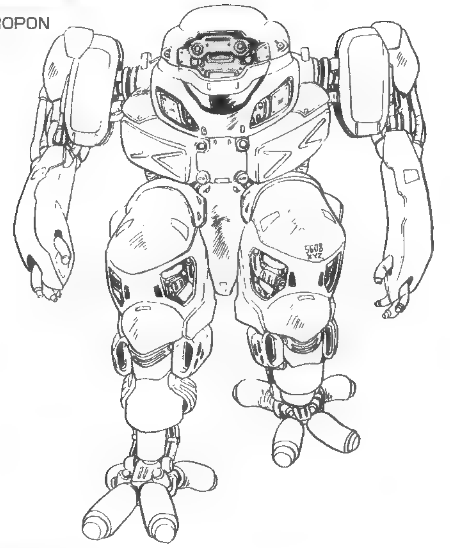
本体価格：＄4,000
サンプルセット価格：＄5,500

名称：バンザイ　XYZ"ヒロポン"
形式：標準型コンバットシェル

アフリカ北岸で活動を続けるテログループ"ヌビア・コネクション"が、ブラックマネーを投じてどこかの企業につくらせたのがこの超廉価コンバットシェルだ。ヒロポンは装甲をまとえず、非武装の一般市民を震え上がらせるのに必要な能力しか有していない。テロリストたちは陸揚げされた8000機のコンバットシェルで大規模なテロ攻撃を仕掛けるつもりだったが、有名な"テルアビブ・スキャンダル"によって、黒幕のほとんどが作戦前に逮捕され、大量のヒロポンはうやむやのうちにブラックマーケットに流された。ちなみにバンザイ・ファクトリーはヌビアへの兵器供給を行なっていたダミー会社で過去にも現在にも実在していない。

特殊ルール：装甲を搭載できない。
タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：−1(脚)／+11(ブースター：3ターン)
【STR】：15
MV：2／200
hp：15
プラントhp：10
ドライブhp：15
AC：8(1サイズ、 1メカニック)／20(1サイズ、+11メカニック)
装甲DR：0／なし

HIROPON



荷重制限
兵装・装甲：0(70)
貨物・乗客：0
乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：腰(10)
搭載兵装
ロケットブースター(C)：ザック

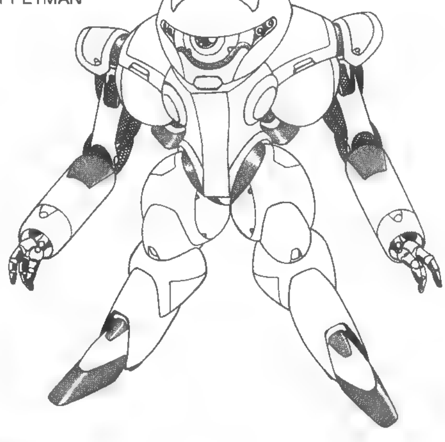
本体価格：＄1,000
サンプルセット価格：＄2,000

名称：ワイズ・アメリカ　M−PS12"パペットマン"
形式：標準型コンバットシェル

アメリカンタイプにありがちな欠点、飛行性能や機動性の低さを克服したモデルである。搭載性能も過不足なくユーザーを満足させる出来ばえとなっているが、コンバットシェルファンに言わせれば「秀でた特徴がない」ということで、かなりの在庫品を残したまま、生産は打ち切られている。

タイプ（サイズ）：M（大型）

PUPPETMAN



メカニック修正：＋1(脚)／＋13(ブースター：5ターン)
【STR】：25
MV：3／300
hp：27
　プラントhp：10
　ドライブhp：15
AC：12(−1 サイズ、＋1 メカニック、＋2 装甲)／24(−1 サイズ、＋13 メカニック、＋2 装甲)
装甲DR：5／ステンレス

荷重制限
　兵装・装甲：30(150)
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩(20)、腕×2(10)、脚×2(10)
搭載兵装
　ロケットブースター(B)：ザック

本体価格：＄10,000
サンプルセット価格：＄14,000

名称：東都JCN　TKS"オートサムライ"
形式：標準型コンバットシェル
　オートサムライは簡易ホバーザックを標準装備した接近戦重視型モデルだ。確かに四肢の運動性はよく、全身各所に多くのハードポイントを持っているが、高機動／高速を生み出す簡易ホバーザックは打たれ弱く、逆にウィークポイントとなるかも知れない。

特殊ルール：ホバー使用時は水上移動可能。
タイプ(サイズ)：M(大型)
メカニック修正：＋1(脚)／＋11(ホバー：30分)
【STR】：25
MV：3／90
hp：21
　プラントhp：10
　ドライブhp：15
AC：14(−1 サイズ、＋1 メカニック、＋4 装甲)／24(−1 サイズ、＋11 メカニック、＋4 装甲)
装甲DR：5／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：0(180)
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：要ホバー使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩×2(10)、腰×1(10)、腕×2(10)、脚×2(10)
搭載兵装
　簡易ホバーザック：ザック

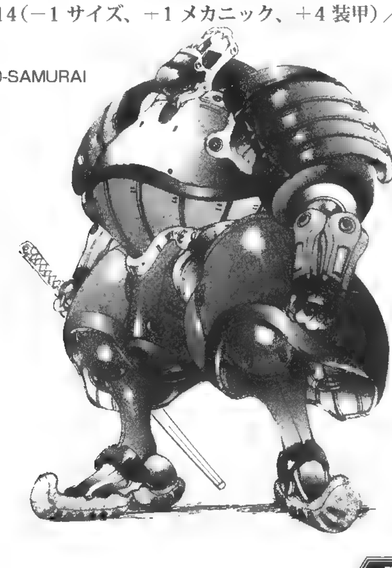
本体価格：＄13,000
サンプルセット価格：＄19,500

名称：オムニカ　PA5000S"パラダインII"
形式：標準型コンバットシェル
　HSS、テキサスレンジャー(テキサナのカウンターテロ傭兵組織)など特殊戦闘グループの技術的バックアップを受けて開発されたモデルである。確かに高性能だが、インドア作戦用に設計されているので、野外での重火力戦には向いていないと評価された時期もあった。生産数は少なく、そのため性能の割に高価である。

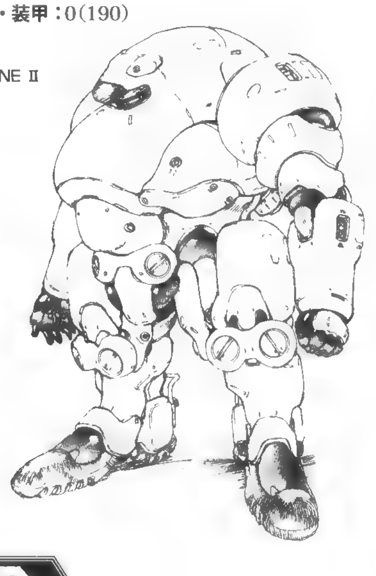
タイプ(サイズ)：M(大型)
メカニック修正：＋1(脚)／＋13(高機動ブースター：15ターン)
【STR】：30
MV：3／150
hp：33
　プラントhp：10
　ドライブhp：15
AC：14(−1 サイズ、＋1 メカニック、＋4 装甲)／26(−1 サイズ、＋13 メカニック、＋4 装甲)
装甲DR：5／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：0(190)

AUTO-SAMURAI



PALLDINE II



貨物・乗客：0
乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩×2(20)、胸×2(10)、腰×2(20)、腕×2(20)
搭載兵装
高機動ブースターザック：ザック

本体価格：$30,000
サンプルセット価格：$41,000

名称：クロノゴル　LV－100X"スティング"
形式：標準型コンバットシェル
スティングは昨年発表されたばかりだが、評判はすこぶる良いようである。悲しいことに、最近は標準型コンバットシェルのニューフェイスにはなかなかお目にかかれなくなってきた。見た目の派手なTCS、CS－RAFTなどに押され気味の市場だが、技術の革新された今こそ高性能で比較的安価な標準型コンバットシェルの買い時ではないだろうか。

タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：＋0(脚)／＋12(ブースター：5ターン)
【STR】：30
MV：4／400
hp：15
プラントhp：10
ドライブhp：15
AC：13(－1サイズ、＋4装甲)／25(－1サイズ、＋12メカニック、＋4装甲)
装甲DR：5／ハイ＝チョバム

荷重制限
兵装・装甲：0(170)
貨物・乗客：0
乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可

STINGER



ハードポイント：肩(30)、胸(10)、腕×2(20)、脚×2(10)
搭載兵装
ロケットブースター(B)：ザック

本体価格：$18,000
サンプルセット価格：$23,500

■重コンバットシェル(HCS)

重コンバットシェルは標準コンバットシェルが持っていたコンセプトから歴史上はじめて脱却した派生型コンバットシェルである。

標準コンバットシェルの平均全長は3mほどだが、これに比し重コンバットシェルの全長は5～7mに達する。操作も標準型のようなセミマスタースレイヴ（パイロットの身体の動きに各部が連動する操作方式）は不可能になり、通常メカのようにレバーやスティック方式に変更されている（センサースーツを着用する必要はなく、コクピットは通常メカなみの容積がある）。

重コンバットシェルはアフリカなど地球上の激戦区からの要求により誕生した。その要求とは①なるべく低価格で、②重武装／重装甲の充実のため大きなペイロードをもたせ、③パイロットの生還率を向上させる、というものであった。これによって総合的な機動性は低下し、飛行能力も失われてしまった。設計者たちはコンバットシェルたる意義が失われることを不満に思いながら、ワンマン機動ポッドを人型戦車に仕様変更したこのシリーズを開発していったのである。

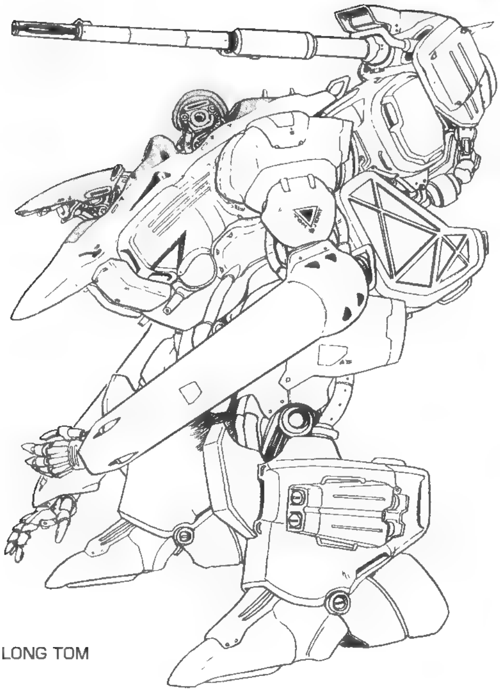
実際の生産数はどれも少数で、戦場で見かけることは少ないが、今でも一部のかわりものや臆病な指揮官のためにニューモデルは登場しつづけている。

表7－24 重CS細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装	○
2	兵装	×
3	兵装	×
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	ドライブ	○
8	ドライブ	○
9	ドライブ	×
0	プラント	○

名称：ハインガット　44GJ"ロングトム"
形式：重コンバットシェル
重コンバットシェルにはタンデム型や超重量級などアグレッシヴなモデルが多い。これらのほとんどは理論上では使い物にならないはずであったが、実験的要素が効を奏し、輝かしい戦果をあげるものも登場した。ロングトムはタンデム型で、長距離兵器や重砲で支援射撃を行なうためのガンナーシートが設けられている。

タイプ（サイズ）：M（超大型）
メカニック修正：±0
【STR】：35
MV：3
hp：60



LONG TOM

プラントhp：20
ドライブhp：25
AC：12（－2サイズ、＋4装甲）
装甲DR：7／ハイ　チョバム

荷重制限
兵装・装甲：0(400)
貨物・乗客：0
乗員：2☆

機動回避：不可
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩×2(40)、腰×4(10)、腕×2(40)
搭載兵装
20mmバルカン

本体価格：＄16,000
サンプルセット価格：＄58,000

名称：ボストーク　ΘΣ－04“マトリューシカ”
形式：重コンバットシェル
珍しい超重量級のコンバットシェル。兵器評論家、C・ブラッドハインドは「ヒーローコミックに登場しそうな鉄の塊」と酷評したが、ボストーク・ボルシェビキ重工制作のプロモーションビデオ――マトリューシカが並いる戦闘メカニックをひと殴りで破壊してしまう――に感動した兵器ファン（軍指導者、スポンサーを含む）は数多い。このモデルは単座型だが、複座の練習機も生産されている。

タイプ（サイズ）：M（超大型）
メカニック修正：－2（脚）／±0（ダッシュローラー）
【STR】：40
MV：2／20
hp：90
プラントhp：20
ドライブhp：25
AC：10（－2サイズ、－2メカニック、＋4装甲）／12（－2サイズ、＋4装甲）
装甲DR：5／ハイ　チョバム

荷重制限
兵装・装甲：100(300)
貨物・乗客：0
乗員：1☆

機動回避：要ローラー使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩×2(50)、胸×2(20)、腕×2(40)、脚×2(10)
搭載兵装
なし

本体価格：＄22,000
サンプルセット価格：＄26,500

■可変型コンバットシェル

コンバットシェルであるがゆえの弱点――高機動作動時間の短さ、戦場までの輸送の問題――を本来の機能を失うことなく完全に克服し、コンバットシェル・ファミリーのなかでももっともポテンシャルの高いのが可変型コンバットシェルだ。やや大型化したものの、ホバータンク、トライク、ガンドッグなどに変形して状況に対応することができる。
期待できる戦果の割に安価なのもコンバットシェルの魅力のひとつだったが、要求を満たしてできあがったのは標準型コンバットシェルどころか、ほかのメカニックよりはるかにハイコストでメンテナンスに手間のかかる代物だった。
戦闘能力や運用上のフレキシビリティは理想的で、まさにスーパーウェポンと呼べるメカニックだが、あまりに高価すぎてアーミーでさえ大量採用には二の足を踏んでいる。メーカー側ではこれに対応して、やや安価なTCSも発表しはじめているようだ。
TCSはこうした代物だから、個人で購入するのは非常に困難だ。それでもTCSを愛用しているハンターを見かけたなら、好んで地上に居残っている戦闘オタクと判断して間違いないだろう。

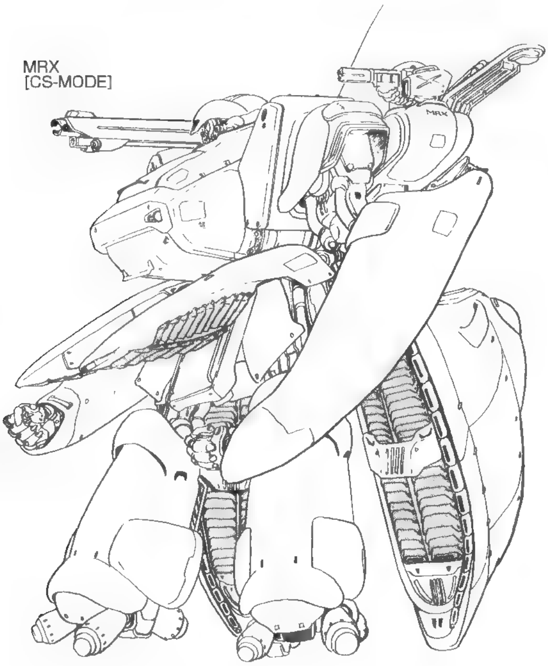
共通のルール：TCSの変形は、2回の全ラウンド・アクションである（“ランスロット”例外）。
TCSの細部命中表は、CSモードに変形が完了してからは「表7－23　標準型CS細部命中表」を用いる。変形前は、変形中も含め、元の形態（“マルクス”はホバー、“ソルシェ”はガンドッグ、“ランスロット”はトライク（バイク））の細部命中表を参照する。変形開始時に、移動速度を変形後のMV値以下にしなければならない。変形中は機動回避はできない。

名称：トライクロン　TSH－01“MRX（マルクス）”
専門誌で話題が先行した試作機“YMR”の量産機。装甲・機動性・武装の充実した小型ホバータンクに変形することができる。開発段階で盛り込まれていたいくつかの新機軸――アシスト用高級AIとマリオン・モジュールが搭載されていないのは残念だが、それでも最高水準のTCSに仕上がっている。

仕様変更されたのは主任設計技師と開発部長の謎の失跡が直接の原因らしい。設計ミスなのか、コクピット下に人ひとりが収まるスペース（貨物TP50）があり、けが人などを運ぶことができる。

特殊ルール：専用ホバーユニットが破壊された場合、ホバータンクモードでは移動不能になる（hpおよび価格は簡易ホバーユニットに同じ）。30mmロックカノンは30mmロックガンを変形機構に合うよう改造したもので、市販されていない（データは30mmロックガンのものを使用）。

MRX
[CS-MODE]



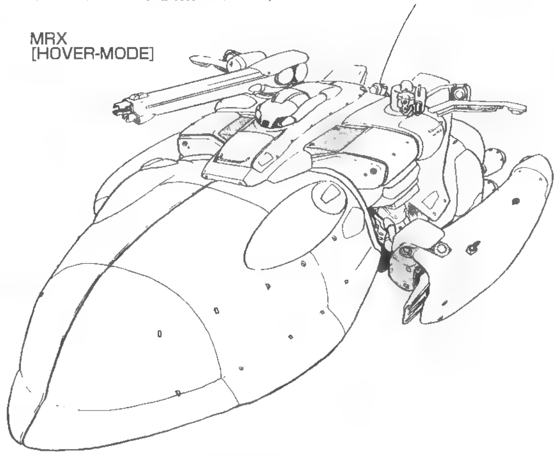
形式：TCS（コンバットシェル・モード）
タイプ（サイズ）：M（超大型）
メカニック修正：＋0（脚）／＋10（ホバー）
【STR】：30
MV：3／90
hp：42
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：12（－2 サイズ、＋4 装甲）／22（－2 サイズ、＋10 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR：5／ハイ－チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：80（280）
　貨物・乗客：50
　乗員：1

機動回避：要ホバー使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：胸（30）、腰×2（20）、腕×2（20）、脚×2（20）
専用固定兵装
　専用ホバーユニット：ザック固定
　30mmロックカノン：右肩固定
　7.62mmチェーンガン：左肩固定

本体価格：＄500,000
サンプルセット価格：＄527,500

MRX
[HOVER-MODE]



形式：TCS（ホバータンク・モード）
タイプ（サイズ）：H（超大型）
メカニック修正：＋10
MV：120
hp：30
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：22（－2 サイズ、＋10 メカニック、＋4 装甲）
装甲DR（上面）：5（2）／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：80（280）
　貨物・乗客：50
　乗員：1

機動回避：可能
サイバーリンク：不可
専用固定兵装
　30mmロックカノン：固定
　7.62mmチェーンガン：固定

名称：ルノアール　KK－2／GF“ソルシェ”
　ルノアール社のドル箱、“ノーブル・コレクション”中の1モデル。多くの専門家は、戦術思想のにかよったガンドッグというメカニックに変形する利点は少ないと論じているが、ルノアール社のお得意連　裕福なスーパーマシン・ユーザーたちはどこ吹く風といった調子である。コンバットシェル形態時には3モードもの移動手段を選べるものの、総合性能でみれば確かにほかのTCSにやや見劣りするようだ。特筆すべき点として、ソルシェには超高性能のオートバランサーが搭載されており、ガンドック形態時の乗り心地は信じられないくらいよい。これだけ高性能のバランサーを開発しているのに、一般購買層向けの標準ガンドッグを設計しないところに“新貴族思想”を貫くルノアール社の格調を感じてしまう。

形式：TCS（コンバットシェル・モード）
タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：＋0（脚）／＋2（ローラー）／＋12（ブースター：7ターン）
【STR】：25

MV：4／40／400
hp：21
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：14（−1サイズ、+5装甲）／16（−1サイズ、+2メカニック、+5装甲）／26（−1サイズ、+12メカニック、+5装甲）
装甲DR：10／ライトチタン

荷重制限
　兵装・装甲：60（100）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：右肩（30）、腰×2（10）、腕×2（10）
専用固定兵装
　ダッシュローラー／ブースター兼用ユニット：ザック固定
　アセンブルガン：胸部固定
　ECMポッド（S）：左肩固定
　ターンピック：両脚固定
　地雷投射器：背部固定
　オイル噴射器：背部固定

本体価格：＄300,000
サンプルセット価格：＄457,000

形式：TCS（ガンドッグ・モード）
タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：+6
MV：40
hp：21
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：20（−1サイズ、+6メカニック、+5装甲）
装甲DR：10／ライトチタン

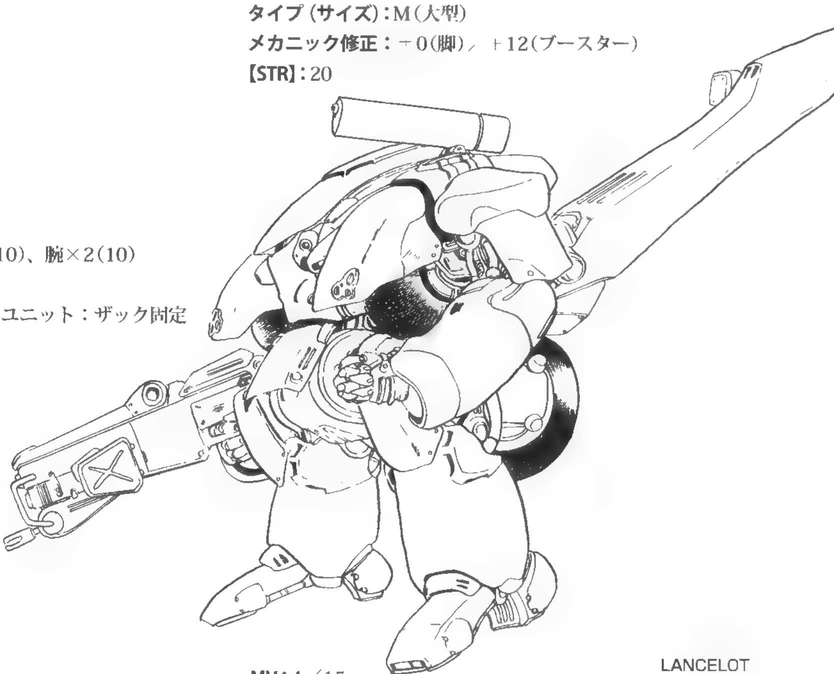
荷重制限
　兵装・装甲：60（100）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：可能
サイバーリンク：不可
専用固定兵装
　アセンブルガン
　ECMポッド（S）

名称：ワイズ・ジャパン　ν−5TV“ランスロット”
　高価すぎて売れないTCSをできうるかぎりコストダウンしたモデルで、トライクに変形できる。しかしいくらコストダウンしても絶対的価格はリーズナブルとはいえないのが現実。それでもランスロットはTCSのなかでは爆発的な売行きを記録した。ところで、ランスロットの原型機はトライクロン社で開発されたと言う噂がある。ワイズ・ジャパン社が売れそうなメカニックの設計図を他社から買い取ることで有名だということもあるが、以前、トライクロン・ディヴィジョンから市場に流れた10数機の“T−LANCE”なる試作TCSがランスロットに酷似したモデルであったということが噂の源流らしい。

特殊ルール：ランスロットの変形は、1回の全ラウンド・アクションである。

形式：TCS（コンバットシェル・モード）
タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：+0（脚）／+12（ブースター）
【STR】：20



LANCELOT
[CS-MODE]

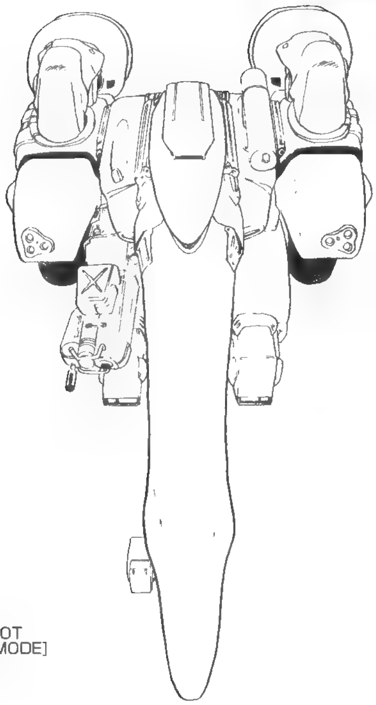
MV：4／15
hp：27
　プラントhp：15
　ドライブhp：10
AC：13（−1サイズ、+4装甲）／25（−1サイズ、+12メカニック、+4装甲）
装甲DR：6／ハイ　チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：10（130）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：要ブースター使用
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩×2（20）、腕×2（20）、脚×2（10）
専用固定兵装
　30mmコマンドウライフル：手持ち
　7.62mmガンポッド：胸部固定

本体価格：＄90,000
サンプルセット価格：＄111,500

形式：TCS（トライク・モード）
タイプ（サイズ）：H（大型）
メカニック修正：+6
MV：50
hp：27



LANCELOT
[TRIKE-MODE]

　プラントhp：15
　ドライブhp：10
AC：19（－1サイズ、＋6メカニック、＋4装甲）
装甲DR：6／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：10（130）
　貨物・乗客：0
　乗員：1

機動回避：可能
サイバーリンク：不可
専用固定兵装
　7.62mmガンポッド：固定

■ドッキング型コンバットシェル（CS－RAFT）

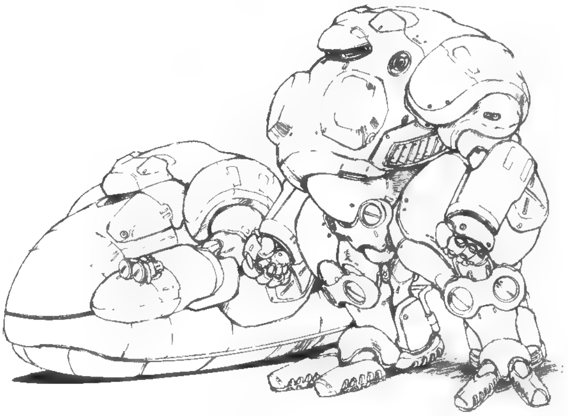
中型戦闘メカニックにコンバットシェルを搭載したメカニックがCS－RAFTである。RAFTの本来のコンセプトはここでは説明しないが、CS－RAFTに限っていえば、コンバットシェル＆シェルキャリアコンビの進化した姿といったほうがわかりやすいだろう。シェルキャリアはコンバットシェルの輸送トラックであり、戦場でたちまわるにはコンバットシェル・パイロットのほか、シェルキャリアを操作するドライバーも必要であった。しかし、シェルキャリアは（安価なものの）あくまでも輸送車であって、戦力にならないし、低速であることもウィークポイントである。

CS－RAFTの母機は戦闘メカニックとして新たに設計されたものであり、専門のドライバーなしでも稼働できる。移動中（そして敵に接近するまで）は母機の操作はドッキングしているコンバットシェル内から行なう。これでコンバットシェルによる長距離移動の問題を解決、さらに戦場奥深くまで突き進むことが可能になった。また、不意の戦闘にも迅速な対処が可能である。そして、（母機内にサブコクピットがあるモデルも存在するが）接近戦時には母機の操作を放棄、ただちにコンバットシェルのスクランブルを行ない、敵を掃討するのだ。

CS－RAFTはTCSほど高価ではないにせよ、安価な兵器でもない。搭載コンバットシェルは各RAFT専用のモデルだが、標準型コンバットシェルに改修を加えたものがほとんどで、ザックなどオプション装備は多く流用されている。母機となるメカニックのベースとしてポピュラーなのはホバークラフト、バギーなどで、変わり種としてインセクターなども見られる。

PALLADINE-PLUS

名称：エッグマン　A800K“パラダインプラス”



エリート部隊向けの“パラダインII”のベースとなった汎用機“パラダイン”をCS－RAFT用に一部改修したモデル。母機であるホバークラフトの設計と搭載コンバットシェルの最終的な性能調整、そして販売はオムニカ・ディビジョンのメカニック・メーカー、エッグマン社にてなされている。やや旧式化したパラダインの性能を新型ホバークラフトによって補った感があるが、パラダインシリーズの知名度はかなりのセールスポイントになったようだ。

共通のルール：CS－RAFTの細部命中表は、それぞれの形式に対応するものを参照する。ドッキング中にCS－RAFT母機に命中した場合、20％の確率で子機に命中したものとして細部命中表を振ること。

CS－RAFTのドッキングには、母子双方が隣接した状態で停止しているか、同じ移動速度で移動しており、かつ双方がそれぞれ標準アクションを消費しなければならない。ドッキング状態から子機が離脱する場合は、子機側が自分のアクション中に宣言する（フリーアクション）だけでよい。

シンセミアなどの例外を除き、母機と子機はセットで購入しなければならない。いずれかが破壊された場合に限り、メーカーに壊れた機体の価格を支払うことで補充できる。

形式：CS－RAFT母機（ホバークラフト）
タイプ（サイズ）：H（大型）
メカニック修正：＋6
【STR】：－
MV：80
hp：42
　プラントhp：15
　ドライブhp：15
AC：17（－1サイズ、＋6メカニック、＋2装甲）

装甲DR(上面):5(2)/ステンレス

荷重制限
兵装・装甲:90(140)
貨物・乗客:50
乗員:0

機動回避:要サイバーリンク
サイバーリンク:可能
搭載兵装
なし

本体価格:$23,000(子機本体を含む。母機のみの場合$16,100)
サンプルセット価格:$27,000(子機を含む)

形式:CS-RAFT子機(コンバットシェル)
タイプ(サイズ):M(大型)
メカニック修正:-2(脚)/+10(ブースター)
【STR】:20
MV:3/300
hp:24
プラントhp:10
ドライブhp:15
AC:9(-1サイズ、-2メカニック、+2装甲)/21(-1サイズ、+10メカニック、+2装甲)
装甲DR:5/ステンレス

荷重制限
兵装・装甲:50(170)
貨物・乗客:0
乗員:1☆

機動回避:要ブースター使用
サイバーリンク:不可
ハードポイント:肩×2(20)、腰×2(10)、腕×2(10)
搭載兵装
ロケットブースター(B)

本体価格: (子機本体のみの場合$11,500)

名称:ルノアール KH-5/GF"シュバリエ"
"ノーブル・コレクション"中の1モデルで、母機は大型のバギータイプ。CS-RAFTはTCSと同じく標準型コンバットシェルの能力を向上させるべく考案されたメカニックとして位置づけられている。CS-RAFTはコストやメンテナンスを考えれば、TCSよりはるかに使いやすいメカニックだが、シュバリエはそれらを無視して設計されている(そのぶん、性能はいい)。
特殊ルール:母機、子機共に20mまでの潜水および渡河が可能。

形式:CS-RAFT母機(バギー)
タイプ(サイズ):V(大型)
メカニック修正:+5
【STR】:
MV:90
hp:48
プラントhp:20
ドライブhp:20
AC:18(-1サイズ、+5メカニック、+4装甲)
装甲DR(上面):10(5)/ハイ=チョバム

荷重制限
兵装・装甲:110(350)
貨物・乗客:100
乗員:2☆

機動回避:要サイバーリンク
サイバーリンク:可能
搭載兵装
7.62mmチェーンガン

本体価格:$150,000(子機本体を含む。母機のみの場合$105,000)
サンプルセット価格:$175,500(子機を含む)

形式:CS-RAFT子機(コンバットシェル)
タイプ(サイズ):M(大型)
メカニック修正:+2(脚)/+14(ブースター)
【STR】:20
MV:2/300
hp:30
プラントhp:10
ドライブhp:15
AC:17(-1サイズ、+2メカニック、+6装甲)/29(-1サイズ、+14メカニック、+6装甲)
装甲DR:2/チタン合金

荷重制限
兵装・装甲:30(140)
貨物・乗客:0
乗員:1☆

機動回避:要ブースター使用
サイバーリンク:不可
ハードポイント:胸×2(20)、腰×2(10)、腕×2(10)、脚×2(30)
搭載兵装
高機動ブースターザック

本体価格: (子機本体のみの場合$75,000)

名称:カナンザ DXD-III"シンセミア"
形式:CS-RAFT母機(バギー)
シンセミアはCS-RAFTのなかでは珍しく専用の搭載コンバットシェルを持っていない。標準型コンバットシェル(やほかのCS-RAFTコンバットシェル)なら何でも搭載できるというのがこのRAFTバギーの唯一のセールスポイントである。ただし、すべてのコンバットシェルのフォルムにドッキングベッドをぴったり合わせることは現実には不可能で、ドッキング用ザックへの換装と、バギーを操作するための電装系の工事が必要だ。
特殊ルール:専用ドッキングザックを装着したすべての標準型CS、およびCS-RAFT子機とのドッキングが可能。また、シンセミアに簡易操作ユニットを搭載することで、

子機CS側からシンセミアを操作できる。

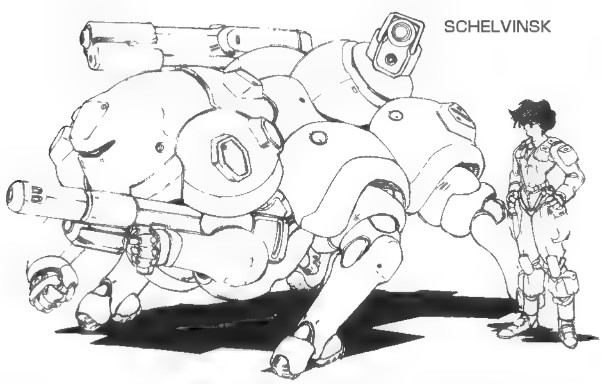
タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋2
MV：50
hp：48
　プラントhp：20
　ドライブhp：20
AC：15（－1サイズ、＋2メカニック、＋4装甲）
装甲DR（上面）：5（2）／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：76（200）
　貨物・乗客：80
　乗員：2☆

機動回避：要サイバーリンク
サイバーリンク：可能
搭載兵装
　7.62mmMMG

本体価格：＄27,000
サンプルセット価格：＄31,000

名称：ロマノフ　CGV"シェルビンスク"



頑固にインセクターを制作し続けるロマノフ社がこのモデルを発表したとき、世界のインセクターマニアは愕然とし、コンバットシェルマニアは狂喜したものだ。インセクター側は4脚"ヴァルムビク"の改良、そして搭載コンバットシェルは、あの幻の北京電脳SK－24"二四型甲兵"のコピーモデルである。社内スキャンダルが原因で、二四型甲兵がデビュー直後に製造中止になったのは記憶に新しい。コンバットシェル設計ノウハウの少ないロマノフ社は二四型の設計図を入手し、このグロテスクな兵器の製品化に成功したのだろう。

形式：CS－RAFT母機（インセクター）
タイプ（サイズ）：V（大型）
メカニック修正：＋4（脚）／＋1（トラベルホイール）
【STR】：
MV：9／40
hp：60
　プラントhp：25
　ドライブhp：20
AC：17（－1サイズ、＋4メカニック、＋4装甲）／14（－1サイズ、＋1メカニック、＋4装甲）
装甲DR：5／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：10（150）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：可能
サイバーリンク：可能
搭載兵装
　7.62mmミニガン

本体価格：＄100,000（子機本体を含む。母機のみの場合＄70,000）
サンプルセット価格：＄122,500

形式：CS－RAFT子機（コンバットシェル）
タイプ（サイズ）：M（大型）
メカニック修正：＋0（脚）／＋12（ブースター：7ターン）
【STR】：25
MV：4／400
hp：27
　プラントhp：10
　ドライブhp：15
AC：13（－1サイズ、＋4装甲）／25（－1サイズ、＋12メカニック、＋4装甲）
装甲DR：4／ハイ＝チョバム

荷重制限
　兵装・装甲：0（150）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：要ブースター
サイバーリンク：不可
ハードポイント：肩×2（30）、腰×2（10）、右腕×1（20）
搭載兵装
　ロケットブースター（A）

本体価格：－（子機本体のみの場合＄50,000）

■アクトポッド

アクトポッドはコンバットシェル系のノウハウをもとに開発された"非人間型パワードスーツ"で、もはやCSの体系からはずれたメカニックである。いっぱんにマニュピレーターが一対ついたクモまたはカニのような節足動物型で、非常に素早い脚移動を行なうが、ホバーユニットによってさらに高速で移動することも可能である。

また、パイロットサポート用の高級AIが標準搭載されており、これによってより高い戦闘ポテンシャルを有している。このAIはパイロットの指示なしでも状況を判断し行動することができるので、無人機を護衛として随行させたり、作戦によっては別行動をとらせることもあるらしい。

カウンターテロ部隊／特殊作戦部隊専用に開発された超高性能機動メカで、当初は"マウス"または"ラット"といったコードネーム（またはスラング）で呼ばれ、その存在が隠匿されていたことで有名だ。いまだに入手は難しい（入手確率20％）が、旧式化したモデルはブラックマーケットに流れた

りするので、探してみてもいいだろう。データにあるのは正規の価格だが、ブラックマーケットには、その価値どころかアクトポッドの存在すら知らないディーラーもいる。そういう店では、アクトポッドはわけのわからないロボットとして二束三文の値札をつけられているはずだ。

アクトポッドはシティ内（とくに屋内）での運用を基本としており、極限までコンパクト化されたボディに対人火器や高性能センサーを必要最小限だけ搭載し、サイバーリンクによってのみ操作可能となっているのが特徴である。

機内には人間ひとりがうずくまってやっと乗れるだけのスペースしかなく、操縦のために手足を動かすことすらできない。しかし、無線による遠隔サイバーリンクも可能だし、新軍事技術であるAIIFが搭載されているので、戦闘に熟達していないネットライナーなどが使用するにはもってこいのメカニックかも知れない。

共通のルール：標準で遠隔サイバーリンクが可能。

表7－25　アクトポッド細部命中表

d10	部位	装甲効果
1	兵装	○
2	ザック	×
3	本体	○
4	本体	○
5	本体	○
6	本体	○
7	本体	×
8	ドライブ	○
9	ドライブ	○
0	プラント	○

名称：エルマ　AZ－86T“キウィ”

形式：アクトポッド

アクトポッドはいまだ秘密のヴェールの奥に存在する最新の秘密兵器であり、正確な評価を下すための資料もわずかしかない。キウィは比較的大型なアクトポッドで、ベルリンGSG、ロンドンSASなどヨーロッパのカウンターテロ組織で多く採用されている（らしい）。角張った多面体ボディには移動用の脚を6本、戦闘／作業の両方に使える高性能マニュピレーターを2本装備している。

タイプ（サイズ）：M（中型）
メカニック修正：＋5（脚）／＋15（ホバー）
【STR】：25
MV：10／20
hp：18
　プラントhp：10
　ドライブhp：15
AC：20（＋5 メカニック、＋5 装甲）／30（＋15 メカニック、＋5 装甲）
装甲DR（上面）：5（2）／ライトチタン

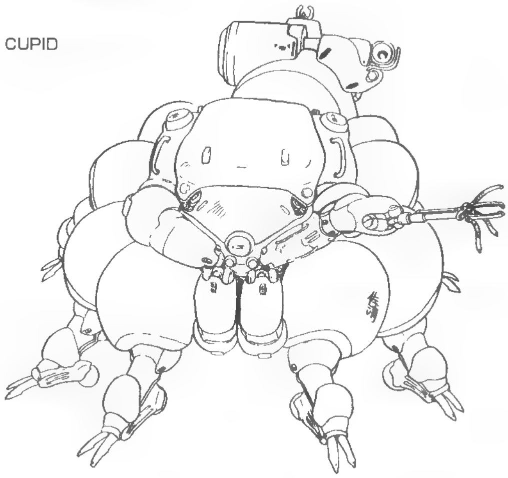
荷重制限
　兵装・装甲：40（60）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：可能
サイバーリンク：専用システム搭載済み
ハードポイント：腕×2（10）
専用固定兵装
　専用ホバーユニット：ザック固定
　5.56mmミニガン：胴部固定

本体価格：＄600,000
サンプルセット価格：＄645,000

名称：新犬神精機　L111“キューピッド”

CUPID



形式：アクトポッド

東京のカウンターテロ部隊、ALICEの指揮した“シェフィールド大佐救出作戦”で世界中にその存在を知らしめてしまった初のアクトポッドがこのキューピットである。曲線で構成されたボディに移動脚が8本、マニュピレーターが4本という独特の形状で、とても人間が乗って操作できるようには見えない。アスカ技研の情報公開がなされるまで、巷の専門家たちは、4本の腕をサイバーリンクで操っているという単純な結論に達することができなかった。

タイプ（サイズ）：M（中型）
メカニック修正：－1（脚）／＋9（ホバー）
【STR】：20
MV：13／30
hp：12
　プラントhp：5
　ドライブhp：10
AC：14（－1 メカニック、＋5 装甲）／24（＋9 メカニック、＋5 装甲）
装甲DR（上面）：10（5）／ライトチタン

荷重制限
　兵装・装甲：0（40）
　貨物・乗客：0
　乗員：1☆

機動回避：可能
サイバーリンク：専用システム搭載済み
ハードポイント：腕×4（5）
搭載兵装
　専用ホバーユニット：ザック固定
　ワイヤーランチャー：胴部固定

本体価格：＄400,000
サンプルセット価格：＄472,000

コンバットシェル・オーダー

コンバットシェルは多くの点でMAD規格メカニックと異なる。バギーやワゴンのようなメカニックに比べて、積載量の点では大きく劣るが、その分ザックやハードポイント方式による移動方法や兵装の柔軟な換装が可能になっている。投入する戦場に合わせた事前の準備が大きくものを言うメカニックでもある。

CSは、通常のMADメカニックと同様に兵装TPを消費して装甲や火器、アクセサリーを搭載できる他に、下記のルールが適用される。

CSの手持ち武器

CSは、メカニックとしての荷重制限（兵装・貨物TP）とは別に、その【STR】の2倍のENCまでの装備を「手に持つ」ことができる。片手で保持できるのは【STR】までで、それを超えるものは原則として両手で保持しなければならない。ひとつが【STR】以下であれば、それぞれの手にひとつずつ保持することもできる。

ハードポイントへの搭載

CSは、III類またはIV類の火器やメカニック・アクセサリーを機体の各部位に設けられた「ハードポイント」に取り付けることができる。これは本体の兵装・貨物TPを消費しない。各ハードポイントにはそれぞれ指定されたENCまでのアイテムを取り付けられ、（他のMADメカニックに搭載する場合とは異なり）特にENCや価格への変更はない。

ハードポイントに予備弾や予備の手持ち武器を搭載する場合は、ハードポイント用アクセサリーのハードパックを使用すること。

ザックの換装

シェルの背面に取り付ける多目的拡張ユニットは、その装着方法などから「ザック」と呼ばれている。シェルにロケットブースターやホバーなどの高速な移動手段を与えることが主な目的だが、電子戦用ザックやロケットポッドザックなど、通常はシェルに搭載できない大型の装備を搭載するために用いられることもある。ザックの搭載は、本体の兵装TPを消費して行われる。

表7－26　ザック重量・価格

名称	ENC	hp	価格（W＄）
ロケットブースター（A）	70	20	9,000
ロケットブースター（B）	70	20	4,000
ロケットブースター（C）	70	20	1,500
高機動ブースターザック	90	20	10,000
ダッシュローラーザック	100	30	11,000
簡易ホバーザック	80	10	5,000
パラシュートザック	60	25	1,000
トラベルザック	100	40	300
掘削作業用ザック	110	40	13,000
電子戦用ザック	90	20	17,000
Yザック	80	60	10,000
ビームキャノンザック	70	20	78,000
120mmキャノンシステムザック	130	30	20,000
ロケットポッドザック	160	50	18,000

ロケットブースター（A／B／C）：飛行用のザック。飛行時間の長さによりA、B、Cの3種類が用意されている。ENCは同じだが、これは燃料をより効率よく使い、ブースターシステムが新型でより軽量小型化されている（＝より多くの燃料を積める）モデルほど高価であることを表す。ブースターCはノズル数が1～2で3ラウンド、ブースターBはノズル数2～3で5ラウンド、ブースターAはノズル数2～4で最大7ラウンドの連続使用が可能。また、プロペラントタンクを追加することでさらなる延長が可能である。ブースター使用時にはメカニック修正とイニシアチブが＋12、最大MVが100倍になる。

高機動ブースターザック：ロケットブースターを応用したザック。無数のノズルから噴射を小出しにする。全方向に高機動運動が可能で、連続15ラウンドの使用が可能。使用時にはメカニック修正とイニシアチブが＋12され、最大MVが50倍になる。

ダッシュローラーザック：電動式のオフロードダッシュローラーが仕込まれたザック。おまけに地雷投射装置がついており、対戦車地雷を1個だけ積むことができる。ローラーを使用するときはザックが地面に接地し、CSはこれに半分よりかかるようにして移動ポジションをとる。ブレーキシステムはあてにならないため、停止したいときは、CSの脚でふんばったりスピンをかける必要がある。オプションパーツのターンピックがあると便利だろう。ダッシュローラー使用時には、最大MVが10倍になり、メカニック修正に＋2される。最大稼働時間は1時間ほどで、再使用にはまる1日の充電が必要（CS本体のバッテリーから自動的に充電される）。

簡易ホバーザック：厚いラバー製の簡易ホバーユニット。普段はザック内に収納されており、使用時はザック本体から圧搾空気が送り込まれ、CSの脚の間でユニットが大きく膨らみ、ホバーユニットにまたがる格好となる。使用時は最大MVが30倍になり、メカニック修正に＋10される。このホバーはちょっとした跳弾などでも簡単に壊れてしまうため、戦闘時にはあまり使用するべきではないとされる。最大稼働時間は30分ほどで、再使用にはまる1日の充電が必要（CS本体のバッテリーから自動的に充電される）。

パラシュートザック：パラシュートが入ったザック。ブースターによる着地が不可能なくらい高空からの空挺降下時に使用される。パラシュートは使用後はザック内に巻き取ることもできるし、切り離すこともできる。このザックにはENC20までの手持ち武器用マウント部（ハードポイントと同様だが、手持ち武器を搭載できる）がついている。

トラベルザック：ENC80まで収納できるザック。耐火金庫並みの強度をもつ。

掘削作業用ザック：地下トンネルを掘り進むためのザック。鉱山を掘ったり、銀行に金を盗みに入るときなどに使われる。Yザックとよく似た形状をしている。左肩の方に強烈なハロゲンランプ、右肩には岩石掘削用のレーザーが搭載されている。この掘削レーザーは兵器としては使用できないが、分厚い鉄壁をも溶かすパワーを持っている。バッテリーは10mmパルスレーザーのものと共用。

電子戦用ザック：小型IR投光器（データはIR投光器と同じ）、CSD×2、ALPD×2、ECMポッドB、チャフポッドM、フレアポッドMが搭載されたお得な総合電子戦支援ザック。

Yザック：2種類の兵器が内蔵された戦闘用ザック。右肩に

はソリッドシューターシステム（装弾数10）、左肩にはマイクロレーザーシステム（データはレーザーライフルを使用）を搭載。さらに、簡易ロケットブースターを装備しており、2ラウンドだけ飛行できる（メカニック修正、イニシアチブ＋12、最大MV100倍）。このザックを搭載したCSは両肩のハードポイントが使用できなくなる。

ビームキャノンザック：軽量な低出力ビームキャノンシステムを装備した戦闘用ザック。ビームにしては格安なのが魅力。射撃データは30mmビームキャノンを使用。簡易ロケットブースターを装備しており、2ラウンドだけ飛行できる（メカニック修正、イニシアチブ＋12、最大MV100倍）。このザックを搭載したCSはいずれかの肩のハードポイントが使用できなくなる（ザック搭載時に指定すること）。

120mmキャノンシステムザック：120mm対戦車無反動砲と自動給弾システムを搭載したクラシック志向の戦闘用ザック。射撃データは120mm無反動砲を使用するが、装弾数は8発。簡易ロケットブースターを装備しており、2ラウンドだけ飛行できる（メカニック修正、イニシアチブ＋12、最大MV100倍）。このザックを搭載したCSはいずれかの肩のハードポイントが使用できなくなる（ザック搭載時に指定すること）。

ロケットポッドザック：60mm小型ロケット弾を40発搭載した中距離攻撃用ザック（一度に発射できるのは20発まで）。非常に重たいものの、ロケット弾の雨を降らすことができる。さらに、簡易ロケットブースターを装備しており、1ラウンドだけ飛行できる（メカニック修正、イニシアチブ＋12、最大MV100倍）。このザックを搭載したCSは両肩のハードポイントが使用できなくなる。

ブースターへの燃料補給

CSのロケットブースターや高機動ブースターは、燃料として高オクタン価のガソリンを必要とする。補給に必要なガソリンはジェリカンの個数で表され、ジェリカン1個あたりENC10、＄30が必要である。

表7－27　必要燃料量

ブースター／タンク	ジェリカン個数
ロケットブースター(A)	6
ロケットブースター(B)	4
ロケットブースター(C)	2
高機動ブースターザック	6
Yザック	2
ビームキャノンザック	2
120mmキャノンシステムザック	2
ロケットポッドザック	1
プロペラントタンク	1
大型プロペラントタンク	1

CSのアクセサリ

CS用のアクセサリーには、ハードポイントに設置するタイプのものと、それ以外のものがある。以下のCS用アクセサリーのうち、CSマニューバチップ（各種）はシェルの本体に組み込むもので、TPやハードポイントを必要としない。また、各シェルに1つだけ搭載することができ、併用は不可能である。

表7－28　CS用アクセサリー

名称	ENC	価格（W＄）
CSマニューバチップ：操縦編	0	6,000
CSマニューバチップ：重火器編	0	4,000
CSマニューバチップ：搭載火器編	0	4,000
CSマニューバチップ：格闘編	0	4,000
CS用ケミカルリンゲル液	10	50
スタビライザーブレード	10×2	400
ブースターウィング	20	800
ターンピック	10×2	1,000
プロペラントタンク	10	1,000
大型プロペラントタンク	60	3,000
バリアブルフレーム	－	2,000
ハードパック	10／20／30	50／100／150
LGパック	10	400
ダミーパック	10	100
ミミクリーパック	10	300

CSマニューバチップ：操縦編：CSの制御システムに組み込むことで、〈CSマニューバ〉に＋4のボーナスを得る。他のマニューバチップとは併用不可。

CSマニューバチップ：重火器編：CSの制御システムに組み込むことで、CSの手持ち武器による攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。他のマニューバチップとは併用不可。

CSマニューバチップ：搭載火器編：CSの制御システムに組み込むことで、CSに搭載のキャリアウェポンによる攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。他のマニューバチップとは併用不可。

CSマニューバチップ：格闘編：CSの制御システムに組み込むことで、CSによる近接攻撃の攻撃ロール＋1、ダメージ＋1。他のマニューバチップとは併用不可。

CS用ケミカルリンゲル液：CSの交換用ケミカルリンゲル液。

スタビライザーブレード：CS飛行時の機動性／安定性を向上させる重要パーツ。シェルの胴体（腕や脚は不可）にある、同じ部位のハードポイントに対称になるように取り付けなければならない（左右の肩にひとつずつ、腰×2、など）。メカニック修正を＋2する。どちらか片方のブレードが破壊された場合、ただちにメカニック修正を減少させること。ブースターウィングと併用することができ、効果は加算される。

ブースターウィング：CSの背面に取り付ける翼で、本体の兵装TPを消費する。スタビライザーブレードと同じように、飛行時にメカニック修正＋3の効果を持つ。スタビライザーブレードと併用することができ、効果は加算される。

ターンピック：ダッシュローラー用オプションで、脚か腰のハードポイントに左右対称に取りつける必要がある。高速走行中に地面に鉄杭を打ち込んで急制動／急旋回を強行するパーツで、ローラー使用時のメカニック修正を＋2することができる。また、CSを緊急停止する場合にも使用できる。シェル本体のバッテリーによって作動するため、何度でも使用可能。

プロペラントタンク：ロケットブースターの使用時間を1ラウンド延長することができる。複数のタンクを同時に併用可。タンクが破壊された場合、シェル本体に2d10の火炎ダメージを与える。大型プロペラントタンクと併用していた場合、それも爆発する（下記参照）。

大型プロペラントタンク：ロケットブースターの使用時間を10ラウンド延長する。このタンクは兵装とはみなさないが、CS本体への命中があるたび、60％で爆発する可能性がある。タンクが爆発するとCS本体に「ブースターの残りラウンド×10」点の火炎ダメージを与える。

バリアブルフレーム：ハードポイントの搭載量を拡張するためのパーツ。CSの胴部（肩・胸・腰など）の左右のハードポイントを1つずつ使って取りつけると、左右のハードポイントに設定されていた合計TP×1.5倍のTPを得ることができる。バリアブルフレームが破壊された場合、これを使用して搭載した兵装も使用できなくなる。

ハードパック：ハードポイントパック。手持ち武器の予備弾、手榴弾、予備の手持ち武器などをはじめとするアイテムを収納しておくための丈夫な箱。ハードパック10、20、30の3種類があり、それぞれENC10、20、30まで収納できる。パック内のアイテムを取り出して準備するのは移動アクションだが、基本攻撃ボーナスが＋1以上ならば移動に伴うフリー・アクションとして準備できる。

LGパック：CS用エマージェンシーパック。ジャンプスーツ、ヘルメット、トランシーバー、SMG、サバイバルキットが入った装甲済みパックで、ハードポイントに取りつける。パックからアイテムを取り出すのは全ラウンド・アクションである。

ダミーパック：CSの形をした風船が2つパックされており、敵の目をあざむくため適当な場所に設置したり、接近戦時に射出することで敵を戸惑わせることができる。風船はフリー・アクションで使用でき、瞬時にふくらむ。1個ずつ使用してもよい。ダミーを見破るには移動アクションを消費して〈視認〉で難易度15の判定に成功しなければならない（IRビジョン使用時は難易度20）。

ミミクリーパック：轟音を発するスピーカーと発煙筒が入ったパック。これを使用すれば遠目にはCSが破壊されたように見える（見破るには〈視認〉か〈聞き耳〉で難易度18の成功が必要。ただし50m以内の距離では難易度10）。やられたふりをして敵を油断させるときに使用する。

マニュピレーターの換装

CSは通常、腕に標準型マニュピレーター（標準型CSの場合）か大型マニュピレーター（重CSや可変型CSの場合）を備えている。これらを換装し、より格闘戦を重視した機体にしたり、狙撃などの精密な作業ができるように改造することもできる。

表7－29　CS用マニュピレーター

換装用マニュピレータ	ENC	価格(W$)
標準型マニュピレーター	－	100
大型マニュピレーター	－	300
作業用マニュピレーター	－	100
準精密作業アーム	－	6,000
パワーアーム	－	4,000
エクステンドオプション	－	200
ミニマニュピレーター	－	1,000

標準型マニュピレーター：販売されているほとんどのCSに最初から装備されているマニュピレーター。人間と同じサイズで、I～VII類の中でENC20までのすべての武器、兵器をあつかうことができる（IV類の搭載兵器を除く。ただし単発ミサイルランチャーは使用可）が、このマニュピレーターでは狙撃や細かい作業はできない。格闘攻撃を行なったとき、クリティカルかジャムが出ると壊れる。

大型マニュピレーター：CSのボディにつりあうサイズで、人間サイズの武器は使いにくいが、より大型の武器をあつかうことができる。具体的にはI～VII類の中でENC8以上のすべての武器、兵器をあつかえる（IV類の搭載兵器をのぞく。ただし単発のミサイルランチャーは使用可）。V類の手榴弾のたぐい、VII類のすべてのスローイングウェポンは、そう細かな操作は必要ないため、扱うことができる。大型マニュピレーターは重CSと可変型CSに最初から装備されている。格闘攻撃を行ったとき、ジャムが出ると壊れる。

作業用マニュピレーター：指が2本、または3本の非常に丈夫で単純なマニュピレーター。ナックル、ラムシールド、ショルダースパイクを除く武器の使用はまったくできないが、衝撃で壊れることもない。

準精密作業アーム：精密作業のための、両腕全体をつけかえるアーム。ENC15までの武器を持つことができ、狙撃もできる。このアームを使用して技能判定が必要な行動を取る場合、－5の修正を受ける。格闘戦で使用すると必ず壊れる。価格は左右ペアでのもの。

パワーアーム：これも腕全体をつけ替える必要がある。ハイパワー人工筋肉筒が内蔵され、さらに巨大なクローがつき、素手によるダメージが＋5される。このアームではまともに物をつかむことはできず、殴り専用の武器となる。ものすごいパワー余波があるため、《CS習熟》がないと使用できない。左右2本で＄4000。

エクステンドオプション：手首部を延長するオプション装備。標準型、大型、作業マニュピレーターの根元につけられる。作業や攻撃できる距離が2m（1MV）延長されるtが、攻撃ロールに－3の修正がある。クリティカルやジャムの目が出ると壊れる。

ミニマニュピレーター：ハードポイントに設置する隠し腕。クローム製骨組みだけの安っぽい造りだが、普段はハードパックによく似た箱に折り畳まれて格納されており、それと識別するのは難しい（〈視認〉等で難易度20）。機能は標準型マニュピレーターと同じだが、格闘に使用すると壊れる。価格はワンセット（箱入りで腕1本）のもの。

CSのメンテナンス

CSは、人工筋肉の駆動に専用のケミカルリンゲル液を使用している。これは非常に高出力だが、戦闘などの激しい運動を行うだけでなく、すぐに稼働できる状態を維持しているだけで劣化する。目安としては、24時間稼働（可能）状態にあるごとに、リンゲル液を交換する必要がある（または、GMの裁量によって1回の作戦ごとに1回の交換としてもよい）。

リンゲル液を交換しなかった場合、次回稼働時にメカニック修正が 2される。こうして交換せずに稼働するごとに2ずつ低下して行き、メカニック修正が 5以下になるとそのCSは起動できなくなる。

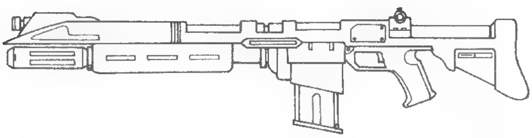
CS専用兵器

CS専用ヘビーアーム

CSは以下のCS用ヘビーアームを手持ち武器として使用できる。これらの武器はCS専用に作られており、普通の人間やサイボーグ、あるいはメカニックに搭載することはできない。

表7−30　CS用ヘビーアーム

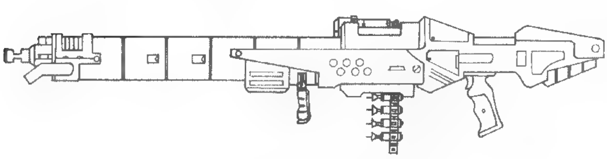
名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	距離修正				価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	[illegible]	価格	数量	再装填	[illegible]	手持ち	ダメージ種別
						2～20	21～50	51～100	101～201	(W$)											
30mmバスターライフル	3d6+5	30	3	B／A3	4／2	0	0	−3	−5	6,000	○	○	19(×2)	2	6	$600	1マガジン	全1	○	両	弾
30mmコマンドウライフル	3d6+3	50	3	B／A3	4／2	0	−1	−3	−3	20,000	○	○	19(×2)	2	20	$2,400	1パック	全1	○	両	弾
55mmロングライフル	3d10	60	5	S*	5	−	0	0	−2	10,000	×	○	18(×2)	1	8	$2,000	1マガジン	全1	○	両	弾
105mmロングライフル	3d10+10	80	6	S*	3	−	0	−1	−5	15,000	×	○	19(×3)	1	15	$4,000	1マガジン	全2	○	両	弾
レーザーランチャー	4d10+20	20	2	S／B／A5	12／6／3	+4	+2	0	−3	300,000	○	○	19(×3)	2	10	$4,000	1マガジン	全2		両	レーザー
30mmロックガン	2d12+10	40	2	S／B	6／2	−2	0	0	−4	20,000	×	○	18(×2)	1	12	$3,000	1マガジン	全2		両	弾
12.7mmバルカンライフル	1d12+6／反S	50	2	A10／制	5	+4 +2	+3／+2	+1／+2	−2／+2	7,000	○	△	18(×2／+5)	2	8	$220	1マガジン	全1		両	弾
バーストATライフル	3d6	25	2	S／B2	8	0	0	−5	−	2,800	○	○	18(×2)	1	20	$150	1マガジン	標		片	弾
20mmコンパクトマシンガン	3d6／反S	10	2	A5／制	2	0／0	−1／0	−4／0	−	3,000	○	○	20(×3／+3)	2	4	$300	1マガジン	標		片	弾
ジャイアントショットガン	反S	15	2	S	6	+4	0	−	−	3,500	○	○	20(+5)	2	8	$900	1マガジン	全1		片	弾



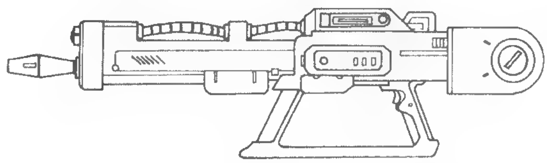
30mmバスターライフル：ユニコンD30“ウィドウメーカー”対装甲ヘビーマシンライフル。20mmライフルはCSのメイン装備として有名だが、この30mmはその強化版ともいえる。大型化したもののCSが取り回すには問題はない。バスターライフルというのは俗称。

30mmコマンドウライフル：30mmバスターライフルの全長を切り詰め、各所に改修を加え、いくつかの追加兵装を搭載したマルチパーパスガン。ランスロットの専用手持ち武器だが、他のCSでも使用可能。ランスロットの付属品であり、別売りはされていないが希望者が後を絶たないため、ワイズ・ジャパン社では＄15,000以上の自社製品を購入したユーザーにのみ、別売りすることにした。データはライフルとしてのもので、他に90mmモーターランチャー（アセンブルガンのデータを参照／弾数1）、火炎放射器（回数4）、シークレットミサイル（弾数2）の機能を合わせ持つ。これらの機能は1ラウンドに1回だけフリー・アクションで切り替えることができるが、複数の機能を同じラウンドに使用することはできない。銃身下にクラッシャーナイフを装備しており、格闘にも用いることができる。それぞれの武器を使用した場合の効果はそれぞれの武器を参照のこと。弾薬はそれぞれの武器の弾薬が1セットになったもので、個別の弾薬を詰め直したりはできない。

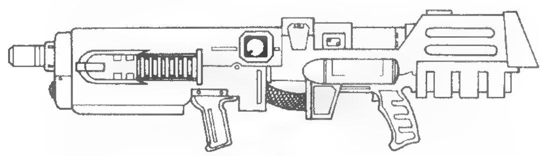
55mmロングライフル：ラインネーデルAC−60M“ブレイザー”60mm自動砲。自動装填戦車砲システムをもとに、CSが使用しやすいようライフル型に再設計し、連射速度を可能なかぎり速めた兵器。兵器としてバランスがとれており、命中率は悪くない。



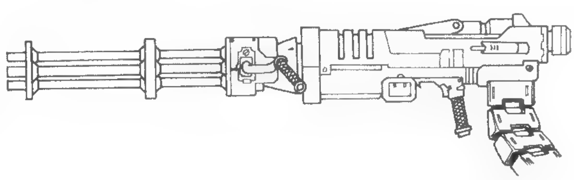
105mmロングライフル：大連砲廠“メインアーム”105mm自動砲。CSが手持ち武器として運用できる砲としては限界の口径とも言われている。命中率はブレイザーに劣るものの、大火力が最大のセールスポイントといえるだろう。



レーザーランチャー：アストラダインP−0“コドモドラゴン”20mmハンディレーザーランチャー。CS用兵器としては高価すぎるが、火力、命中率とも抜群。フルオート射撃の代わりに制圧射撃を行うこともでき、射程内60度の全目標が対象となる。反応セーヴに失敗した場合、4d10＋20ダメージを受ける。



30mmロックガン：東亜銃器F−556“トールハンマー”連射レールライフル。レールガンは弾体発射のためにレーザーなみの電力が必要な割に、それほどの戦果は期待できない。しかし、このトールハンマーには画期的なシステムが搭載されている。通常のハイパワー射撃も可能だが、モード切り替えで電力充填時間を短縮し、弾体のバースト射が可能になっているのである。構造上、装弾数はすくない。



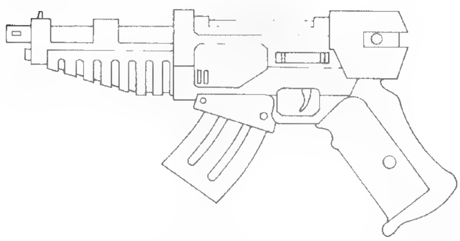
12.7mmバルカンライフル：ボフォークLP／MkI“スタンダード／R”。対人兵器としては強力無比な12.7mmをバルカン砲として再設計したもの。大人数の歩兵もあっというまに掃討でき、対空砲としても有効。制圧射撃を行うこともでき、射程内90度の全目標が対象となる。反応セーヴに失敗した場合、1d12＋6点のダメージを受ける。

バーストATライフル：グインチェスターM5“コンポジット”点射対戦車ライフル。本来、歩兵用の安価な対戦車兵器

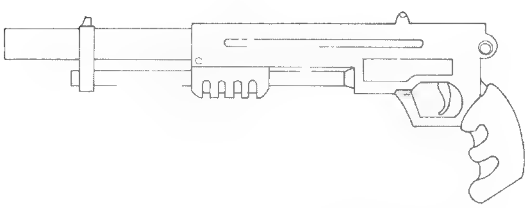
表7－31　CS用キャリア・ウェポン

名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	距離修正				価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	弾薬重量	価格	数量	再装填	高品質	ダメージ種別
						2～20	21～50	51～100	101～201	(W$)										
5.56mmガンポッド	1d6+2	7	1	A3	10	+4	0	－	－	1,200	○	△	20(×3)	2	2	$15	1パック	全1		弾
7.62mmガンポッド	1d10	10	1	A3	8	+2	+1	－	－	1,200	○	△	19(×3)	2	2	$15	1パック	全1		弾
レーザーガンポッド	1d10+2	5	1	A3	6	+4	+3	－	－	13,000	○	○	20(×2)	2	2	$1,400	1パック	全2		レーザー
20mmガンポッド	3d6	10	1	B2	2	0	−4	－	－	2,000	○	○	18(×2)	2	2	$100	1パック	全2		弾
パイル射出器	4d8	30	3	S	1	−5	－	－	－	2,500	○	○	20(×4)	1	15	$800	1本	標		刺突
アームグレネード	4d6	10	1	S	1	−2	0	−5	－	1,500	○	○	20(×3)	1	10	$1,500	1発	標		弾
シークレットミサイル	1d6+6	3	1	S	1	0	−8	－	－	500	○	○	20(×2)	1	3	$500	1発	移		弾
60mm小型ロケット弾	反S	2	1	(S20)	(20)	−2	−2	−10	−10	30	○	○	20(+1)	1	－	－	1発	不		弾
アセンブルガン	反S	150	4	S	4	－	−1	0	−6	40,000	○	○	20(×4)	1	25	$7,000	1パック	全1		弾
チェーンシューター	2d20	60	5	S	1	−7	−12	－	－	2,000	×	○	20(×4)	1	25	$7,000	1パック	全1		弾

だったATライフルだが、CS専用兵器ならさらなる大型化も可能である。点射機能によって命中率のアップしたこのライフルは相変わらず値段はすえおきで、使いやすい兵器といえる。



20mmコンパクトマシンガン：ダリルA　10"エクスワイヤ"20mmCSSMG。スケールアップしたSMG、またはソードオフ・サイボーグライフルという単純な発想から生まれた兵器である。しかし、あくまでCSのサイドアーム（ここでは予備の手持ち武器）として考えれば、これ以上の物は望めないだろう。制圧射撃を行うこともでき、射程内60度の全目標が対象となる。反応セーヴに失敗した場合、3d8ダメージを受ける。

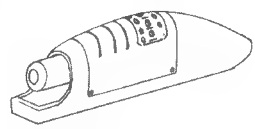


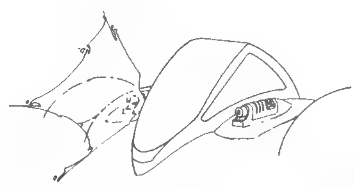
ジャイアントショットガン：ブランカASSG"インパクト100"CS・オートショットガン。これも単なる巨大なショットガンである。もちろん射程は短いが、化物じみた大きさの散弾は人間のみならず、装甲の薄いメカに対しても十分な効果を持っている。60度以内の人間ふたりかメカニックひとつを目標とし、反応セーヴに失敗した場合2d8のダメージを与える。

CS専用キャリア・ウェポン

CSには、ハードポイントへの搭載を前提として設計された専用のキャリア・ウェポンがある。これらは、手持ち武器と区別して「ボディ設置兵器」とも呼ばれる。なお、一部の可変型CS専用に設計されたアセンブルガンとチェーンシューターもここに含めた。

5.56mmガンポッド：カーマイン"G5"。すべてのガンポッドは涙滴型で、リモコン操作できる小火器システムが内蔵されている。ごく近い範囲にうざったい雑兵がいるときに効果がある。





7.62mmガンポッド：カーマイン"G7"。ハードポイントが大きいならこのG7がさらに効果が高い。

レーザーガンポッド：カーマイン"L2"。実弾ガンポッド以上の効果を誇る。

20mmガンポッド：IMI"デファ20"。副武装であるため、装弾数は少ないが、近距離でのこの火力は強力なパンチとなり、パイロットに安心感を与える。

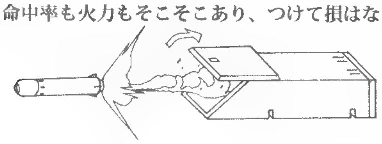
パイル射出器：ソーリンゲンK　5"ダブルハーケン"。1.5mもの長さの尖ったステンレス合金棒を打ち出す兵器。合金棒の重さから、ごく近距離の敵にしか効果は望めないが、当たれば敵は恐怖を覚えるはずだ。ハーケンは中央

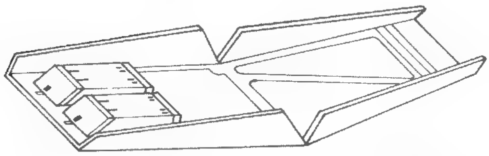
表7－32　CS用スローイング・ウェポン

名称	火力	ENC	hp	射程	価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	手持ち	ダメージ種別
重手榴弾	3d8	5	1	50m	80	○	△	(+6)	1	片	弾
AP重手榴弾	1d10+10	5	1	50m	100	○	○	(+6)	1	片	弾
多弾頭手榴弾	3d8+10	20	2	50m	200	○	△	(+10)	1	片	弾
EMP手榴弾	解説	4	1	50m	5,000	×	○	－	1	片	－
ヒートダーツ	2d8+5	5	6	50m	10,000	○	○	20(×4)	1	片	火

がくびれており、発射筒から取り出して格闘兵器として振り回すこともできる(CS用メレーウェポンも参照)。

アームグレネード：ダッチシグナル“コブラ”対装甲ロケット弾。よくCSの下腕部や胴部に装備される中型のロケット。命中率も火力もそこそこあり、つけて損はない装備。





シークレットミサイル：マクベス“ハイドボム”多用途マイクロミサイル。ハードポイントにもつけられるが、付属の専用アタッチメントを使いシールドの裏や手持ち銃器の銃身下部などにワンタッチで取りつけが可能だ。非常に小型で、射程と火力は貧弱だが、相手の隙をつくための武器として使われることが多い。

60mm小型ロケット弾：ロケットポッドザック用小型ロケット弾。最大で20発までの同時発射が可能(データは1発あたりのもの)。

アセンブルガン：シャルタット“ソリッドクラスター／レベルA”重兵器集合ユニット。7.62mmMMG、火炎放射器、90mmモーターランチャー、20mmバルカンがひとまとめになった欲張り兵器。これらの機能は1ラウンドに1回だけフリー・アクションで切り替えることができるが、複数の機能を同じラウンドに使用することはできない。それぞれの兵器を買うより安上がりだが、重量はよりかさむ。給弾システムの関係で、専用マガジンが必要で、これが高価。アセンブルガンはどの兵器の発射にも《キャリアウェポン習熟》の特技が必要である。武器としてのデータはモーターランチャーのもので、着弾点から半径5m以内の対象は反応セーヴに失敗すると4d8＋4のダメージを受ける。他の武器のデータはそれぞれのものを使用すること。

チェーンシューター：パラメシウム企画“しゅうたくん”。丈夫なチェーンつきの合金製モリを火薬カートリッジで射ち出すバイオレンスな兵器。目標に実質的なダメージを与えれば、このモリは装甲を貫通して突き刺さったことになり、以後、スイッチで切り離すか、チェーンが切れるまで目標と自機はつながれる(双方共に攻撃ロール－2のペナルティ)。チェーンは独自に硬度10とhp8を持っており、切るためにはhp以上のダメージを与えなければならない。目標と自機の重量差があまりに大きいときはチェーンが切れることもある。車に傷がつくことはうけあいだが、牽引用道具としても使用できるだろう。

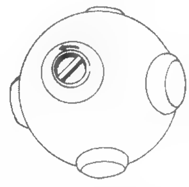
CS専用スローイング・ウェポン

CS専用の投擲武器。格闘戦に前後して用いる補助武器の色合いが強い。

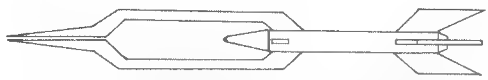
重手榴弾：CS用の特大手榴弾。CSならではの強力な装備で、着弾地点を中心に半径5m以内の全員に反応セーヴを強いる。失敗すると3d8のダメージを受ける。

AP重手榴弾：こちらはとくに対メカニック用の手榴弾だが、対人にも使用できる。着弾地点を中心に半径5m以内の全員に反応セーヴを強制し、失敗すると1d10＋10のダメージを受ける。

多弾頭手榴弾：重手榴弾数個分の火力を持ち、投げると拡散して爆発する恐ろしい兵器。着弾地点を中心に半径10m以内の全員に反応セーヴを強制し、失敗すると3d8のダメージを受ける。中心からの距離が半径5m以内の場合、代わりに3d8＋10点のダメージを受ける。



EMP手榴弾：電子戦装備であるXレイスクランブラーと同じ効果を持つカプセル。効果範囲は爆発地点から半径10mで、すべてのセンサーや通信機器は30％の確率で破壊される。もちろん1回限りの使い捨て。



ヒートダーツ：電熱線を内蔵した安定翼つき単分子金串。目標に投げつけて使う。大したダメージは与えられないうえ高価だが、見た目が派手なため愛用者は多い。使用後は回収可能。

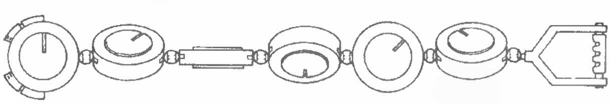
CS専用メレー・ウェポン

CS専用のメレー・ウェポン。接近しなければならないという不利はあるものの、シェルの強力な【STR】によって繰り出される攻撃は戦車の装甲さえ容易に貫くだろう。

電磁ナックル：パラメシウム企画“ショックさんジャンボ”。CS用のスタンナックル。ただしその効果は絶大である。電力はCS本体から供給されるので使用回数は無限。

インパクトナックル：スタンフォード“シェルノッカー”爆弾ナックル。指向性爆薬のついたCS用ナックル。CSのパワー＋爆薬の火力で目標を粉砕する。1回限りの使い捨て。

クラッシャーナイフ：CS用のコンバットナイフ。ナイフといってもとんでもない大きさである。CS用手持ち武器の先端に銃剣として取りつけることもできる。



コイルボム：テュフォン“モンローチェーン”連鎖爆弾。指向性爆弾の入った箱をいくつかつなぎ、チェーン状にした使い捨て武器。振り回しながら目標に巻き付けるように放るのが正しい使い方。5m(3MV)先の対象まで攻撃することができる。扱いは難しく、攻撃ロールに－2のペ

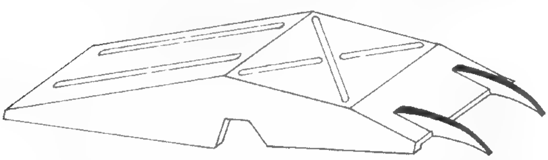
表7－33　CS用メレー・ウェポン

名称	火力	ENC	価格(W$)	対人	対物	クリティカル	ジャム	種別	高品質	手持ち	ダメージ種別
素手	1d8	－	－	○	○	20(×2)	1	マーシャルアーツ		片	殴打
電磁ナックル	2d6／意S	5	300	○	○	20(×3)	1	マーシャルアーツ		片	電気
インパクトナックル	2d6+2	6	100	○	○	20(×3)	1	マーシャルアーツ		片	殴打
クラッシャーナイフ	2d8+3	8	500	○	○	19(×2)	1	ナイフコンバット	○	片	刺突
コイルボム	2d20+20	20	6,000	×	○	20(×3)	2	メレーコンバット		片	弾
マインスピア	2d10+20	10	100	×	○	20(×2)	1	メレーコンバット		片	弾
ダブルハーケン	3d20	15	－	○	○	20(×4)	1	メレーコンバット		片	斬撃
ラムシールド	3d6	50	7,000	○	○	20(×2)	1	メレーコンバット		片	刺突
ショルダースパイク	2d6	40	4,000	○	○	20(×3)	1	マーシャルアーツ		片	刺突

ナルティを受けるが、命中すると点火され、目標は大爆発に巻き込まれる。投擲武器として使用することもできるが、攻撃ロールに－8の修正を受ける。一度命中するか、ジャムが発生するか、投擲してしまうと二度と使えなくなる。

マインスピア：長いパイプの先に対戦車地雷を2個、はさむようにくくりつけただけというアイデア武器だが、効果は絶大である。使い方も単純で地雷で相手を殴るだけ。1度でも命中するか、もしくはジャムが起こると壊れて使えなくなる。5m（3MV）先の対象まで攻撃することができ、逆に隣接しているものは攻撃できない。土地によってはドラヤキ棒とかホットケーキ・スティックとも呼ばれる。この武器は市販されていないため、材料を集めて自作する。

ダブルハーケン：パイル射出器“ダブルハーケン”を手で持って攻撃した場合のデータ。価格はパイル射出器を参照。



ラムシールド：CSが腕に持つ巨大なシールドで、格闘武器としても防御にも使用できる。シールドの下端は鋭い衝角になっていて、これで目標を破壊するという壮快な戦法を取ることができる。また、シールド裏側にはハードポイントがあり、ここにENC20までの武器をマウントしておくことができる。盾として使用する場合、AC＋3の防具ボーナス（盾ボーナス）を得る。武器として使用する場合はACボーナスは得られない。



ショルダースパイク：CSの肩のハードポイントにマウントして使う、巨大な肩アーマー／体当り兵器。何本か突起が突き出しており、実際の効果は別にしてダイナミックな印象を与える。また、裏側にはハードポイントがあり、ENC20までの武器をマウントしておくことができる。データのすべての数値は両肩（2枚分）に装備した場合を表している。装備している間、AC＋1の盾ボーナスを得る（ラムシールドとは重ならない）。武器として使用する場合はACボーナスを得られない。

メカニックを中心とした背景世界

このセクションでは、詳細なデータを紹介できない部類の特殊なメカニック、有名なモータースポーツなどを簡単に紹介する。

GMはオリジナル・シナリオのヒントにしたり、メタルヘッド・ワールドを違った視野から見た資料として活用してほしい。

さまざまなメカニック

メタルヘッド・ワールドにおいて、メカニックは人類が進出したすべての空間で、様々な分野に利用されている。

メカニックは大きく分けて、戦闘メカ、輸送メカ、作業メカに分類できるが、その用途や運用される環境によってさまざまな設計がなされている。

ここで紹介されるすべてのメカニックは、(経費や実用性の問題から)現時点では基本的にPCが所有することはできない。GMによりシナリオに登場したり(あるいはシナリオの舞台になったり)、ストーリーの中でPCが一時的に使用するのはかまわない。

Gタイプメカニック

数10〜100人が乗り込む巨大なメカを総称して、Gタイプメカと呼ぶ。この種類のメカには、コルベット艦以上の排水量を誇る水上/水中艦艇、機動トーチカ、陸上艦、空中母艦などがあり、どれもシティ単位でしか保有/運用できない。

対空コルベット艦“ベルファスト”級

沿岸パトロール/対空任務用のコルベット艦。メタルヘッド・ワールドでは海軍の主力はこうした小型艦であり、どこのシティもシーレーン構想は過去の物と考えている。主武装の“Xレイ・ファランクス”システムは強烈なX線レーザーで、飛来するミサイルのセンサーを破壊するための装備だが、耐放射線措置が施されていないメカニックに向けて放射すれば、電子兵装にダメージを与えるだけでなく、乗員も即死してしまう。

全長:60m
速度:50ノット
乗員数:35
主武装:Xレイファランクス×2、ギネスAAM×8、60㎜ビームキャノン×1
所属組織:RGEN(ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー)

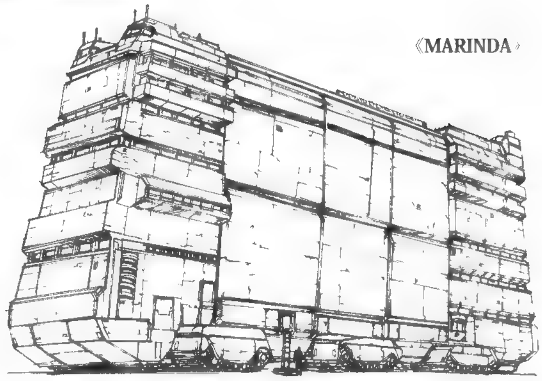
機動潜水艦“うまなみ”級

新型の超電導推進システムを搭載した攻撃型潜水艦。通常の兵装のほかにワンマン水中戦闘艇ハイドロジェット、水中戦仕様のコンバットシェルを数機ずつ搭載している。SLBM格納スペースもあるらしい。

全長:130m
速度:80ノット
乗員数:70
主武装:シャミル長魚雷×12、MkⅦ短魚雷×20
所属組織:猿紅/竜造寺・国際機動軍

輸送陸上艦“われらが母なるマリンダ号”

メガ・シティ復興期に少数つくられた陸上巨大輸送艦。荒野は危険なので線路は引けず、こうした巨大な陸上船が資源をシティまで運んでいたのである。この船は代々“冒険家”を名乗るオージー一家の持ち船だが、内部は改造され、輸送船でなく生活空間として使われている。オージー一族とその仲間はバンデットではないが、南北アメリカをさまようクレイジーな集団として有名だ。


《MARINDA》

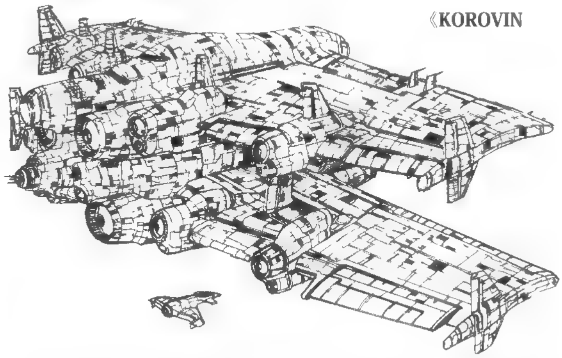
全長:120m
速度:2ノット
乗員数:推定450
主武装:200㎜砲×1、各種機銃多数
所属組織:オージー一家

空中母艦“カリョービン”級

攻撃機やヘリコプターを多数搭載した巨大航空機。全翼機体で翼内にほとんどの設備が集中している。図体は大きいが、装甲/武装は貧弱で、そのため実戦参加の記録はない。

カリョービン級は核融合エンジンで飛行していると言われ、就航から38年、一度も地上に降りていない。一説によるとこの種のメカは低空飛行や着地のショックに耐えられないともいう。

全長:95m(翼幅240m)
速度:180ノット
乗員数:1500
主武装:30㎜パルスレーザー×6、パンジャブAAM×90
所属組織:カーン・セクション・クリシュナ


《KOROVIN

水上/水中メカニック

水上/水中メカニックはその行動範囲はかぎられるものの、海に囲まれた地域では重要な役割を果たしている。大型の物では魚雷艇、高速艇、揚陸艇、輸送艇、小型の物ではハイドロジェット、(作業用も含め)コンバットシェルなどが挙げられる。とくに小型のメカは海を仕事場にしているバンデットやハンター(マリンブラスターなどと呼ばれる地域もある)にはなくてはならないメカニックだ。各種ホバーメカニックも水上で働きを期待できるだろう。

魚雷艇“E－BOAT5”
海軍では通常時はコルベットやフリゲートによる沿岸巡視を行なっているが、有事のさいには魚雷艇や高速艇が主戦力となる。高速艇は敵小型艇、魚雷艇はより大きな目標を受け持つのである。
全長：18m
速度：70ノット
乗員数：8
主武装：モグタン磁力魚雷×6、12.7㎜HMG
所属組織：聖地奪回義勇軍・地中海方面隊

水中作業用シェル“オルカ”
地球上でもっとも汚染の少ない場所である海洋は、国際条約によってその利用や開発が厳しく制限されている。だが、それでも沿岸メガ＝シティは海に富を求めざるを得ないというのが現実だ。水中作業用シェルは海中プラントや海上都市の建設を行なうためのメカニックだが、通常のコンバットシェルと同じデザインなので、武器を取って戦うことも不可能ではない。
全長：3m
速度：8ノット
乗員数：1
主武装：金属板切断溶接用レーザー
所属組織：ゴメス海洋開発・建設課

飛行メカニック

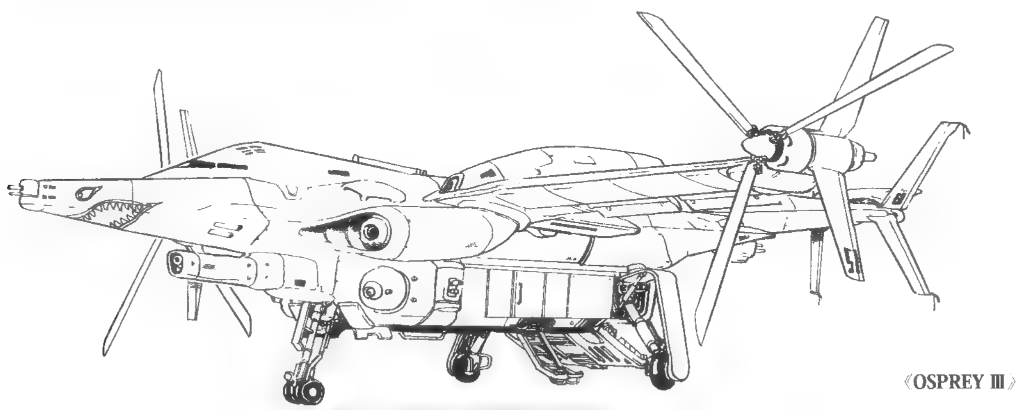
電磁波や異常気象のため、空は交通に不便な空間となってしまった。しかし、戦闘時における空中からの攻撃／支援は非常に有効である。そのため、故障しやすい電子機器に頼らず、空の機動力を得る先祖帰りしたようなメカは、依然として存在する。
物資輸送に（亜軌道シャトル以外の）飛行メカニックを使うのは合理的ではなく、経費がかかる割に信頼性の低い制空のための戦闘機もあまり多くはない。やはり、戦果の大きいヘリや攻撃機が生産数としてはもっとも多い。
また、高速性を要求されていない航空機はレシプロ（レシプロ・エンジン）である。レシプロはジェット・エンジンよりメンテナンスが容易で、経費も節約できるという利点のほか、空中の有害細菌や腐食ガスなどを吸い込んで事故を起こす確率が低いというメリットもある。

低空輸送機“ペリカン”
超低空を地を這うように飛行する有翼機。速度は遅いものの、少ない燃料で長距離を飛行できるということで、メリットがないといわれている輸送機のなかでも特例的な存在である。
この手の航空機は巨大企業の支配下にない、ごく小さい運輸会社やハンターチームなどでも使用されている。
全長：40m（翼幅）
速度：190ノット
乗員数：10
主武装：なし
所属組織：新宇宙便利社

戦闘攻撃機“ソロモンJ”
対空戦闘と対地攻撃の両方の性能を持つメタルヘッド・ワールドでは最高水準のVTOL軽戦闘機。機体フォルムはステルス性が高そうなデルタ型だが、これはスポンサーを安心させるための措置で、別にステルス性は考慮されていない。
全長：16m（翼幅12m）
速度：1400ノット
乗員数：1
主武装：10㎜レーザーバルカン、クーガーAAM×4、ベリアルAGM×4
所属組織：グランドカナーンIADF

特殊ガンシップ“オスプレイⅢ”
強力な兵器を搭載し、かつ少数の兵員を輸送する能力を持った航空機をガンシップという。この機体はアーミー特殊部隊が効果的な作戦を遂行するための支援機で、戦場上空で隊員をパラシュート降下させたのち、敵装甲部隊を上空から叩いたり、撤収予定ポイントの敵を制圧して強行着陸／緊急離陸したりといったヒロイックな活躍が期待できる。
全長：32m（翼幅25m）
速度：370ノット
乗員数：10＋12
主武装：200㎜ガンランチャー×1、40㎜ビームキャノン×2、12.7㎜HMG×4
所属組織：シンクレア常備軍・SGB支援セクション

オートジャイロ“ハミングバード”
ヘリよりもっと小型で小回りのきく回転翼機。オートジャイロは決してリーズナブルなメカではないが、シティ内では重宝するメカニックである。空中版スクーターのようなもので、とくに階層構造で上下に長いメガ＝シティでは手軽な交通機関として、エアポリスなどはパトロールに使用している。
全長：1.2m（ブレードリング径2m）
速度：40ノット
乗員数：1
主武装：5.56㎜オートライフル
所属組織：ミレニアム東京・ジオフロント警察



《OSPREY Ⅲ》

第8章 ウェブ

ネットの構造

ネットワークに対してアクションをするためには、ネットの構造について知っている必要がある。ネットにはいくつか種類があるが、その中でもPCたちと特に関わりの深いローカルネットの構造について解説をする。

ローカルネットは1つないし複数のメガ＝シティによって運営されている。正確に言えばローカルネットを制御／統制しているのは各メガ＝シティに置かれたスーパーAIである。だが、都市機能を司るこれらの巨大制御装置は、その能力をメジャーネットの制御、ローカルネットの制御、都市機能の制御などに振り分けており、スーパーAIはローカルネットを運営するためだけに存在しているのではない。

ネットの上位構造から説明していくと、まず複数の都市の複数のAIがひと固まりになってネット構造の最上段に存在する。このローカルネット用の制御システムを“メインフレーム”と呼び、ネットワークを支える骨組みまたは動力炉のようなものである。データなどを保管しているわけではないため、普通の人たちやハッカーにとってさえ興味が湧くところではなく、ここに不法に侵入したがる者はシティを混乱に陥れたいテロリストかラリったハッカーぐらいである。標的をメインフレームに絞らないかぎり、通常のハッキングやダイブにはまったく関与しない領域といえる。なおメインフレームによって統括されるネットのかたまり、つまりローカルネットを“フレーム”と呼ぶことがある。

次に存在するのがホストAIである。ホスト1機とそれによって制御される列はあわせて“クラスター”と呼ばれる。この無数のクラスターがローカルネットの中枢となる。ホストAIは、クラスタから依頼されてくる高度なデータ計算や、他のクラスター、メジャーネット、ローカルネットとの通信を行なう部分で、AクラスAI程度の処理能力を持っている。

クラスターは概念的には縦一列につながるシステムとデータのかたまりである。それをひとつずつ分解すると、縦に連なる400列ほどの領域が存在する。これは“グリッド”と呼ばれ、このグリッドに実際のデータが収められており、作業が行なわれる部分でもある。すべてのグリッドの中身はさらに“システムエリア”と“データエリア”に分けられる。システムエリアは同じグリッドに入っているデータを管理するための簡単なプログラムエリアで、ホストに頼むまでもない簡単なデータ管理（例えばデータの入出力）や計算はここで行ない、ホストにかかる負担を軽減する。データエリアは文字どおりデータが詰まっている“データバンク”である。

実際にローカルネットを使用する者は、このグリッドにアクセスして所定の用事を済ます。簡単な用事ならグリッド内のシステムが解決してくれるが、複雑な計算や別のネットワークに用事がある場合、またグリッド内にシステムエリアが存在しないときなどはホストAIに指令が飛ぶ。ただし、ホストAIは1クラスターに1機しか存在しないため、クラスターから同時にいくつもの指令が入ってきたとき（普通は常時いくつもの指令が入ってきている）、ホストAIはクラスター内の、より上位に存在するグリッドからの指令を優先的に解決する。下位のグリッドの者は上位の指令が解決されるまで待つことになるが、電子工学の発達でその待ち時間は長くてせいぜい1秒程度である。また、400あるグリッドには速度差があり、ホストに近い（数字が大きい）ほど速度が速い。この400を4分割して301～400を“ハイグリッド”、201～300を“アッパーグリッド”、101～200を“ミドルグリッド”、1～100を“ボトムグリッド”と呼ぶ。

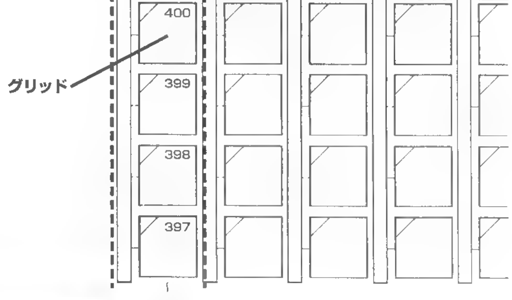
以上がローカルネットの構造である。メインフレームの全部と、メガ＝シティにとってとくに重要な作業を行なっているクラスターの一部は厳重な警備のもとシティの中央部に設置されているが、その他の一般向けのクラスターはメガ＝シティのあちこちに散らばっている。支配企業が使うクラスターはそのビルの中に、一般市民向けのものはデータステーションや公共施設などである。

クラスターの中に存在する各グリッド（ときには1クラスターごと）は身分証明を提示し使用料を支払って借り出すことができる。企業なら大小の差なく保安上の理由から1クラスターごと借りているようである（ローカルネット内に最初から設置されているプロテクションはあまりレベルの高くないからである）。

グリッドに存在するデータは、常に利用でき、最新を求められることが常であるため、バックアップを控えておいて、そこからリカバリーするというの手法は、すこしの時間差が大きな問題を引き起こすこともありえるため、この世界では一般的ではない。データ量が天文学的な場合もありえることが、これに拍車をかけている。

特定の時点の記録としてのデータ（企業なら年度ごとの帳簿、研究機関なら研究の段階ごとの報告や実験結果など）は、一度書き込んだら変更ができない光ディスクなどに記録してネットワークから切り離したり、オフラインのスタンドアローンの端末で保管するのが望ましいと言われているが、それでも検索の必要は多いため、利便性のために同じものがネットワークに接続されている（オンライン）状態のグリッドに置いてあることも多い。

1つのメガ＝シティ内で、複数のローカルネットは複数並列になったいたりする。上位はそれらを統合管理する、メインフレームにつながっている。



アクセス

アクセスファイバーやキーボードからの入力で行われ、端末などを経由したネットワークとのコミュニケーション全般を"アクセス"といい、ネットワークから情報を得たり、逆に情報を流したり、またはハッキングなどをはじめとするネットワークへの介入行為もこれに含まれる。

ネットワークとアクセスするためには端末が必要であり、ネットライナーのようにそれを仕事とする人たちにとってはバウンサーの武器と同じように重要なアイテムとなっている。

端末

"端末"はコンピューターネットワークにアクセスするための機材で、街角の公衆端末、オフィス用、家庭用、無線機と併用するパーソナルデッキやそれを極限まで小型化したマイクロデッキなどさまざまな種類がある。基本的な機能はみな同じだが、多機能を備えたものもあり、用途にあわせてほかの機器を接続したりすることもできる。また公衆端末以外の端末は、通信機機であると同時にごく小規模ながら計算、記憶機能を備えている。

メガ　シティで暮らす人々にとって端末はなくてはならないものであり、中級以上の市民ならたいてい個人用端末を1機以上所持している。そして情報メディアとしてだけでなく、身分照合、クレジットの支払いなどにも使用している。各端末については以下ような性能を持っている。

公衆端末：メガ－シティ全域に設置されており、電話ボックスのようなスタンドの中にはカラーモニターとキーボード、プリンター、磁気カード用のスロット、個人持ちの周辺機器用のアダプタージャック、そしてアクセスファイバー用のアクセスプレートが備えつけられている。

都市中心部にある公衆端末は最新型のもので、これに装備されている偏光性スクリーンはスクリーン正面に向かう者にしか画面が見えないようにしてあり、キーボードが省略されている。もちろん保守点検もちゃんと行われている。これに対し、郊外部、スラム街などにあるわずかな数の端末機は、旧式のものでそのほとんどがどこかしら壊れている。

公衆端末の使用料金は利用1回（約30秒）につき＄1、プラスティック用紙にプリントアウトするなら、さらに＄2取られる。この料金は北米3シティでのもので、他のメガ＝シティではもっと高いところもある。料金はアクセスファイバーに記録されている当座預金口座から自動的に引き落とされるが、ファイバーを所持していない者はマネーカードなどによって端末を利用する。アクセスファイバーを使用した1回当りの通信時間は6秒（1ラウンド）ほどだが、キーボード入力の場合は個人差もあれど18秒（3ラウンド）はかかる。

オフィス用端末：オフィス用端末のもつ機能は公衆端末に比べ、かなり複雑化、多様化している。本体自体も大きく、基本機能に加え、個人識別センサー（声紋、指紋、網膜など）が付属している物、またジャック＝イン・インターフェイスが内蔵されていたり、検索処理カスタマイズ、AIのバックアップ機能などが付属しているものなど用途によってさまざまなモデルが存在する。

家庭用端末：家庭用端末については、公衆端末とほぼ変わりがない。アダプタージャックに娯楽機器をつなげば、ネットからのサービスでちょっとしたゲームも楽しめる。また便利だからということで、持ち運び可能なパーソナルデッキやマイクロデッキを家庭で使用している人もいる。

パーソナルデッキ：パーソナルデッキは持ち運びが可能で、無線機との接続でどこでもアクセスが可能な便利端末である。基本的に本体はコンパクトで、ブリーフケース状となっている。基本機能（公衆端末）のうちプリンター、磁気カード用スロットは省略され、その代わり周辺機器用のアダプタージャックは増設されており、必要に応じてつなげるようになっている。通常は無線機と併用するが、ネットワークにつながっているケーブルジャックや公衆端末のアダプタージャックなどにさらに接続して使用することもできる。パーソナルデッキをカスタマイズするのは、ベテランネットライナーの常識とされている。

マイクロデッキ：マイクロデッキはパーソナルデッキを極限まで小型化した簡易型端末である。大きさはタバコの箱くらいで、機能もモニター、アダプタージャック、アクセスプレートのみとかなり省略化されている。使いづらいが、腕のよいネットライナーなら機材に頼ることなく仕事をこなせるはずである。

通常はキーボードとアクセスプレートの両方が備えられており、どちらを使っても操作できるが、アクセスプレートのみの場合はアクセスファイバーがないと操作できないので注意すること。PCは仕事にとりかかるにあたり、状況が許せばこれらのうちどの端末も使用できるが、通常はパーソナルデッキを使うことになる。「端末」と銘打ってあるものは、基本的にはどれも置かれている場所から動かせないからである。

周辺機器

パーソナルデッキは、持ち運びやすくするために周辺機器は増設する形を取っている。これらの機器は簡単に取りつけられるが重量が増加するため、必要に応じて取り付けるものを選択する必要があるだろう。マイクロデッキにこれらの周辺機器を接続することは可能だが、アダプタージャックの関係でENC2以下のいずれかひとつしか接続することしかできない。

衛星無線機：地球上または月面からでも、通信衛星を通じてネットワークにアクセスできる無線機。無線機は、シティ外では磁気嵐で使用できないこともある。

携帯無線機：シティ内、またはシティ近郊から、無線局などを通じてアクセスを行う無線機。無線局から離れすぎる（シティから遠く離れる）と使用できなくなる。

ソフトウェア作業ドライブ：ソフト挿入スロットが10か所ある。アクセスに使うソフトウェア、ネットワークから取り出したデータを記憶する光ディスクを使用するために必要。

大容量データドライブ：AIによるサーチ結果など、大量のデータを記録するのに使用する。

ブランク光ディスク（10枚組）：データを記録するための生ディスク。

外部プリンタ：プラスティック用紙でプリントアウトするために使用する。重いため、通常は持ち運ぶことはない。

磁気カードアナライザー：磁気カードの記録内容を読み取る装置。端末に接続して使用する。

ブランク磁気カード（10枚組）：プラスティック製のカードで、ドアのカードキー、ネットでのパスワード記録、マネーカードなどに利用できる。

カスタマイズ

カスタマイズとは、コンピューター関係のハードウェアを各人が使いやすいようにパワーアップすることである。ハードウェアはクリスタル（ハードウェアの回路を構成するパーツ）の増設、カスタムボードの設置、関連機器の接続などによりパワーアップするが、そのためのパーツはブラックマーケットで入手する必要があり、必ず手に入るとは限らない。

今回はカスタムボードのみカスタマイズできるものとし、すでに設置されているパーソナルデッキを購入できることにする。これらのカスタムされたデッキは通常より重量が重くなっているため注意すること。

表8ー1　ネットワーク端末

名称	ENC	価格(W$)
パーソナルデッキ	2	100
パーソナルデッキ(サーチ用カスタマイズ)	3	6,000
パーソナルデッキ(コードワーク用カスタマイズ)	3	9,000
パーソナルデッキ(データブロー用カスタマイズ)	3	12,000
マイクロデッキ	0	300
衛星無線機	4	1,000
携帯無線機	0	200
ソフトウェア作業ドライブ	1	200
大容量データドライブ	1	30,000
ブランク光ディスク(10枚組)	0	60
外部プリンタ	4	200
磁気カードアナライザー	2	6,000
磁気カード(10枚組)	0	100

アクセスファイバー

端末を操作する方法として、キーボードとアクセスファイバーがある。キーボードは手で入力を行う一般的な操作方法の事で、慣れた人でもアクセスに少々時間がかかる。アクセスファイバーとは脳から左手指まで埋め込まれたバイオ・ファイバーの事で、このファイバーの所有者は、端末（アクセスプレート）に指を差し込んで、ちょっと考えるだけで自分の欲しい情報サービスを簡単かつ短時間で素早く受けることができる。

このシステムは旧世紀の身分証明、電話、各種マスメディア、銀行、図書館などの役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言える。またアクセスファイバーは中級市民の（アウトローや難民でない）証でもある。つまり、アクセスファイバーの所持はある程度の社会身分度も示すのである。

アクセスファイバーを肉体に埋め込む作業はごく短時間ですみ、手術も専用の機械を使って行われるのでまったく安全である。メガ　シティの方針にもよるが、まともなシティであるなら基本的に料金はとられない。これは市民登録と同時に与えられるサービスだからで、そのため手術も市役所などで行われる事が多い。故障はないが、事故で腕を失ったり、義手に替えたりすると使いものにならなくなる。その時は＄100ほどの手数料で再手術が行われる。

機能に関してはごく限られており、また改造は堅く禁じられているので、支給または市場に並ぶもののすべては規格品である。なお、アクセスファイバーの埋め込みは決して強制ではないが、埋め込んでいない中級市民は相当の変わり者と思われる。年齢の制限もないが、普通は6～8歳くらいから埋め込む。

なお、アクセスファイバーのシステムに記憶されたデータはアナライザーを使うことで見ることができる。見れるのはわずかな個人情報（年齢、性別、職業、IDコード）だが、パトロールロボット、警察官はアナライザーを装備しており、必要に応じて確認している。また東京と環太平洋諸国、北京などでは、何らかの犯罪を犯した者は、新たに犯罪チェックユニットが埋め込まれる。このユニットは発信機としての機能を備えており、事実上、前科のある者はいかなるときでも、その所在を当局に押さえられていることになる。チップは懲役期間または監視期間が過ぎたあと撤去してもらえるが、重犯罪を犯した者は一生、外すことはできない。

アクセスファイバー情報の書き換えと偽造

ダウンタウンにはアクセスファイバー情報の書き換えや偽造をヤミで行う技術屋がいる。アクセスファイバーに関わる不法行為はとくに厳しく処罰されるが、それだけにこうした危ない稼業はなくなることはない。書き換え技術自体はそう難しいテクニックではないが、実際にやってくれる所はそう簡単には見つからず、もし運よく見つけたとしても、普通は＄100,000以上という法外な費用が必要となる。アクセスファイバー情報の書き換え、偽造に関しては裏稼業に生きるハンターに対しても、あまり勧められることとは言えないだろう。

キーボードとアクセスファイバーの操作

通常、アクセスするときは安全な場所で行われるため、キーボードとアクセスファイバーの違いは入力時間程度である。しかし、危険な場所に赴いてアクセスする場合、その操作方法の違いから状況による影響が大きく異なる。

キーボード：押さえこまれていたり、からみつかれているとキーボードをまともに操作することができないため、ネットワークアクションを行なうことはできない。基本的には腕が自由に使えなかったり、GMが何かしらの理由でキャラクターの目が見えなかったりする場合、キーボードは使えない。

アクセスファイバー：アクセスファイバーがアクセスプレートに触れている限り、ネットワークアクションを試みることはできる。ただし、思考をしっかりさせる必要があるため、通常以外の状態ではほとんどの場合ペナルティが入る。

アクセスによるネットワークアクション

アクセス技術を使ってネットワークでできることは限りられている。しかし、肉体と精神を危険にさらすことなく、かつ能率的に仕事をこなすことができるのはアクセスの長所といえる。アクセスによってできることは、だいたい次の3つに分類される。

サーチ（検索）：ネットワークでの情報収集のことで、一番基本となるアクションといえる。このアクションは使いようで（ネット内での）相手の足跡を追うときにも応用できる。

コードワーク（パスワード解読）：侵入しようとするグリッドの入口や内部にプロテクションが設定されているとき、それを解除したり、また偽のIDを盗みだすテクニックを表す。

データブロー（データ操作）：必要なデータを要領よく取り出したり、自分に都合よくデータを書き換えたりと奥の深いアクションだが、それだけに高度な技術を要するテ

クニックである。

なお〈サーチ〉判定に自動失敗はない。〈コードワーク〉と〈データブロー〉は出目が1だった場合は自動的に失敗となる（技能判定の自動成功、自動失敗の例外）。また、このふたつはどんなに時間があったとしても出目20を選ぶことはできない。

サーチ

ネットワークからの情報収集全般を〈サーチ〉と呼ぶ。〈サーチ〉はアクセスによるネットワークへのアクションの中でも一番簡単かつもっとも使用する頻度の多い技能と言え、検索ならば技能のない人でも行なうことができる。

検索

何事に対しても、まずは何らかの手がかりを求めてアクセスしてみるということはよくある。また、ネットワークに侵入をするなら、必ずいくつかの、またはなんらかの情報を集める必要がある。そのために行う検索は、PCが行うネットワークアクションのなかでは唯一合法的な手段である。

検索できる情報は一般に公開されているものに限られる（表 グループA 参照）。これらの内容は時間さえかければ判明する。しかし、普段はともかく競争相手や敵が存在し、1分1秒を争う状況ならばできるだけ先手をとって行動しなければならない。そんな必要な情報の検索に長々と時間をかけるわけにはいかない時、〈サーチ〉の技能は役立つ。

〈サーチ〉判定の難易度は情報の種類によって異なる。また〈サーチ〉の修正はいかに手早く要領よく必要な情報を選び出してくるかというチェックを表しており、検索の仕方、様々なファクターによって修正される。GMはリストを見てグループAで難易度を決定し、B、Cからひとつずつ、D、Eからはいくつでもあてはまる条件を選び出していき、ロール修正を算出する。また記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらにロール修正の調節を行うこと。

この判定は何度でも行えるが、失敗するたびに6秒経過する。もし、キーボードなら30秒経過したことになる（これは通常の技能判定での時間処理の例外である）。いうまでもないが、意図的に隠された情報は検索では発見できない。

個人・組織のデータについての詳細なデータは、一般公開されるものではなく、合法的な〈サーチ〉で入手できる情報ではない。ただし、簡単な個人データ（名前、住所、アクセスナンバー、勤務先など）は社員名簿などの一般公開されている名簿類から入手でき、組織データについてもそれが合法的なものなら、業績・組織紹介などの記録がサーチステーションに残されていることが多い。それ以上の詳細なデータが欲しい場合は、しかるべきデータエリアに侵入するしかないだろう。

侵入後のサーチ：データエリアに侵入したあと、あるデータを知る（あるいは持ち帰る）ために〈サーチ〉を行なう状況もありえる。例えば首尾良く侵入を果たしたのち、素早く必要なデータだけを持ち帰りたい場合などである。その時の判定も検索を同様に行なうこと。ただし、検索できる範囲は対象のデータエリア内だけである。

表8−2　検索チャート

グループA［情報の種類］

内容	難易度
個人・団体のアクセスナンバー、住所など	15
過去のマスコミ情報・時事記録	15
趣味人・通の分野の情報	20
専門分野の情報	20
無責任な噂の部類	12
特定ネット利用者の問い合わせなど	18

グループB［使用する端末の状態］

状態	ロール修正
サーチステーションなど検索用に調整・設置されている端末	＋2
サーチ用にカスタマイズされた端末	＋2
通常の端末	±0
マイクロデッキ	−2
シティ外縁部の壊れかけた端末	−5

グループC［サーチする範囲］

範囲	ロール修正
アクセスしうるネット全体	−2
アクセスしうるローカルひとつ	±0
1グリッド	＋5

グループD［検索のキー］

キー	ロール修正
特定の日時から調べる	＋2
特定の分野から調べる	＋2
人物／組織から調べる	＋2
特定語句（キーワード）から調べる	＋2
データのサイズ（容量）から調べる	＋2

グループE［そのほかのファクター］

要素	ロール修正
極度の騒音・振動など	−2
郊外からの無線アクセス	−2
本人が焦っている	−2
疲労状態	−2
過労状態	−6
かなりの負傷（hpが半分以下）	−2

検索のアシスト

膨大なデータの処理や長時間の検索は骨の折れる仕事であり、正確にはフルタイムで流される情報を検索し続け、それを整理するのは人間には不可能な作業と言える。また、コンピュータの専門家が検索などという単純な仕事に時間を取られるのは非常に馬鹿げたことでもある。通常、検索作業は単純なものなら、ソフトウェアやAIに行わせることができる。

いくつかの検索用サポートシステムは、おもに2通りの使い方ができる。どちらの場合も必要条件をインプットし、結果を待つだけでよい。セットが終われば、あとはネットワークから情報を自動的に拾い続けてくれる。

ひとつは人間がやるような短時間内での特定情報のサーチで、これはネット内で過去に流された情報を引っ張り出すことである。ちょうど図書館で、古いスクラップブックや書籍を調べるようなものと言える（過去情報のサーチ）。検索作業用ソフトウェアを使用した場合、ソフトウェアの持つスキルランクで検索ができるようになる。

もうひとつは長時間に渡って行うリアルタイム情報のサーチである。つまり、これから流される最新情報の中から特定情報を選び出すこと。テレビニュースの中から関心のあるニュースだけを選んで録画するような機能である（未来情報のサーチ）。ただし、こちらは必要なデータを収めておく何らかの記録装置（通常は大容量データドライブと複数のブランク光ディスク）が必要となる。

未来情報のサーチが成功したかどうかの判定は、作業が終わった時点、または（作業中に）情報をのぞき込んだときに行われる。判定は作業に使用したAIのスキルランクを使用する。また情報の種類（グループA）による修正はなく、グループCは必ず1ローカルネット分となる。グループDからは最低ひとつの条件は必要だが、いくつ入れても修正はない。唯一、判定に影響するのは“郊外からの無線アクセス”のみで、ロールに－3のペナルティが入る。PCが何時間おきに検索された情報をのぞき込みにくるかは不明だが、GMはその時点で流されるであろう情報のみをPCに伝えること。

表8－3　アシストアイテム

アシストアイテム名	価格(W$)	技能
検索作業用ソフトウェア	8,000	〈サーチ〉+15
検索作業用AI（Cランク）	12,000	〈サーチ〉+10
検索作業用AI（Bランク）	25,000	〈サーチ〉+15

マッピング

アクセス（後述）によってハッキングを行うとき、最小限つきとめておかなければならないのは目標データの存在するグリッドの正確な位置である。これは〈サーチ〉で確認可能で、どのローカルネット内のどのクラスターの何番目のグリッドかが分かっていれば、ハッキングは可能となる。

ただし、より効果的なハッキングを行うためには、目標グリッドまでの複雑に入り組んだ回線をなるべく明確に把握しておかなければならない。このルートマップを手にいれるためには何度か〈サーチ〉で目標に関わる他のグリッド、クラスターを徹底的に調べる必要があり、この行為は“マッピング”と呼ぶ。マッピングはより効果的なハッキングを行うための準備として行われるもので、このアクション自体からはなんら直接的な成果は得られない。

マップを作成するための判定はとくに必要なく（ただし〈サーチ〉に最低でも1ランクが必要）、GMはルートマップを直ちにプレイヤーに提示する。

看破と発見

〈サーチ〉の応用的な使い方として、ダミープログラム、偽情報の看破とデータ内のロジックボムの発見がある。これらは特定のグリットまたは持ち帰ったデータに対して行われる。この判定に対する状況以外の修正は特にないが、出目20を選ぶことはできない。さらに判定は一度のみである。

ダミープログラムや偽情報の場合、成功すれば不自然な点を発見してダミー、または偽情報だと看破することができる。ロジックボムの場合、成功すればロジックボムを発見できる。発見できなかった場合、データに触れた瞬間にロジックボムによってグリッドや持ち帰ったデータは破壊される。

検索、アクセスによってロジックボムを解除することはできない。それ以上の方法をPCが持っていないなら、解除できる人間を捜して依頼したほうがよいだろう。

表8－4　看破と発見の難易度

項目	難易度
ダミープログラム、偽情報の看破	25
ロジックボムの発見	26

コードワーク

ネットワークを利用する者は、最低でもネット内での身分証明となるID（ユーザー名とパスワードであることが多い）を必ず持っているが、これはハッカーにとって非常に厄介な問題である。ネットワークとの契約は誰にでもできるが、ネットとコンタクトすればIDはどこかに記録として残ってしまうため、ハッキング行為はすぐ当局の知るところとなるからである。しかし、他人のIDを使ってネットワークを利用すれば、（契約料を支払わずにすむうえ）当局の目をごまかすのも容易になる。例えれば盗難車を犯罪に使うようなもので、犯人の割り出しが難しくなるのである。

また、一般に公開されていないデータが収められているグリッドの入口や、データエリア内部の何か所にはプロテクションによる“施錠”がされている。ユーザー名やパスワードを提示できない者は通常の方法ではそこにアクセスすることはできないが、関係者のIDを入手できればアクセスできる可能性は高くなる。

パスワードを解析する〈コードワーク〉はハッキング・テクニックの真髄であり基本でもある。〈コードワーク〉には主に2通りの使い方があり、ひとつは不特定または特定の人物のIDを盗みだしてくるという使い方、もうひとつは目標クラスター、グリッド内のプロテクションを解除する使い方である。

IDを盗みだすコードワーク

アクセスでハッキングを行うなら、他人のIDを使用するのは常識中の常識だろう。ちなみに“盗み出す”というのは言葉のあやであり、実際に物盗りをするわけではない。ターゲットとなる人物（目標ネットまたは目標グリッドをよく利用する人物）のアクセスファイバーに記録されているIDナンバーを、いろいろな方法を駆使して“知る”だけのことである。

首尾よくIDを手に入れたら、目標にアクセスするときは彼になりかわって（変装するようなもの）、堂々と正面からいけるというわけである。ただ、最近ではハッキング防止のためアクセスファイバーのIDだけでなく、さまざまな個人証明パスワードが仕掛けられているので注意が必要である。

IDを盗み出すときの〈コードワーク〉判定の難易度はターゲットとなる人物によって異なり、それにさまざまなファクターを加味して最終的なロール修正が行われる。GMは下記のリストを見てグループAから難易度を決定し、Bからひとつずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出してロール修正を計算したのち判定を行わせること。また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに修正の調節を行うとよい。

なお、難易度より5差以上で失敗したり、ロールの出目が1だっだ場合は、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、作業はさらに難しくなる。判定を再び試みることはできるが、さらにグループDからの修正が加えれれることになる。IDを盗み出す〈コードワーク〉作業の所要時間は、一回当り1D6時間かかる。

プロテクションを解除するコードワーク

標的のグリッドにアクセスし、そこに通常の方法で侵入

FRONTIER 2180 METALHEAD d20 edition

できないなら、プロテクションを解除するアクセスファイバーからのIDか、でなければ別のパスワードが必要となる。また侵入した後でも、特定のデータを参照するためにIDか、また別のパスワードが必要なこともありえる。何で施錠がなされているかは対象を閲覧しようとした時点で、入力を要求されるので、わかる。

アクセスファイバーIDのみで施錠されているのなら、誰がそこを利用しているか分かっているなら、上記の“IDを盗み出すコードワーク”で手に入れたIDでプロテクションを解除することができる。

それ以外のパスワードなどになると、当然アクセスファイバーには記録されてない。パスワードは英数混じりの文字列の入力か磁気カードによる入力が一般的だが、声紋、指紋、遺伝子情報などいろいろな方法で不法な侵入者からデータを守っている場合もある。単純な文字だとしても、長くしようと思えば1000万語相当以上の文字の入力をプロテクションに設定することも不可能ではない(これは専用のパスワード記録装置によって入力される)。ただし、入力の方式がさまざまでも、処理はすべて電気信号によって行われるため、理屈の上ではネットワークに接続されている(オンライン)状態である限り、ハッキングできないグリッドは存在しない。信号入力によって、プロテクションをだますと言った方がしっくりくるかも知れない。

プロテクション解除を目的とする〈コードワーク〉判定の難易度は、プロテクションによって異なり、それにさまざまなファクターを加味して最終的なロール修正が行われる。GMは下記のリストを見てグループAから難易度を決定し、Bからひとつずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち判定を行わせること。また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに修正の調節を行うとよい。

なお、難易度より5差以上で失敗したり、ロールの出目が1だった場合は、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、パスワードの組み替えなどが行われて作業はさらに難しくなる。そのため再判定する場合、さらにグループDからの修正が加えれれることになる。プロテクション解除の〈コードワーク〉作業の所要時間は、一回当り6秒ほどである。

表8−5 コードワークチャート

グループA [ターゲットとなる人物]

ターゲット	難易度
都市機能制御用スーパーAI	理論的に不可能(＊1)
企業重役、その他VIPと見られる人物、AI	25
軍事機密・企業秘密などに関わる人物、AI	20
中間管理職的な立場にある人物、AI	18
ハンター・ハッカーなど同業者	15〜20
一般市民・一般社員	12
難民・スラム住民(IDを所持していれば)	10

(＊1)ネットワーク内に存在するため、通常は端末から接続するためIDはない。

グループB [作業を行う端末の状態]

状態	ロール修正
コードワーク用にカスタマイズされた端末	＋2
通常の端末	±0
マイクロデッキ	−2
シティ外縁部の壊れかけた端末	−5

グループC [その他のファクター]

要素	ロール修正
〈コードワーク〉のアシストをするAI	1機につき＋2(＊1)
〈コードワーク〉のアシストをするキャラクター	1人につき＋2(＊2)
目標となる人物の詳細なプロフィールがわかっている	＋2
極度の騒音・振動など	−2
郊外からの無線アクセス	−2
本人が焦っている	−2
疲労状態	−2
過労状態	−6
かなりの負傷(hpが半分以下)	−2

(＊1)Bクラスであれば、無条件でアシストが可能。最大で＋6。
(＊2)技能判定の“支援”ルールの例外〈コードワーク〉を獲得していること。最大で＋6。

グループD [失敗時の状況悪化]

判定回数	ロール修正
1回目	−4
2回目	−8
3回目	−12
4回目	AHP実働隊の出動／逮捕

表8−6 プロテクションの解除の難易度・修正値

グループA [プロテクションの種類]

種類	難易度
レベル0：アクセスファイバーIDによる入力	15
レベル1：特定文字の入力	18
レベル2：磁気カードによる入力	20
レベル3：声紋、指紋、網膜などによる入力	25
レベル4：パスワードRAMによる入力	40
レベル5：遺伝子情報、脳波パターンによる入力	不可能

＊プロテクションが一か所にひとつとは限らない。いくつかのプロテクションが同じ場所に重複して存在し、何度もチェックを試みなければならないこともある。

グループB [作業を行う端末の状態]

状態	ロール修正
コードワーク用にカスタマイズされた端末	＋2
通常の端末	±0
マイクロデッキ	−2
シティ外縁部の壊れかけた端末	−5

グループC [その他のファクター]

要素	ロール修正
極度の騒音・振動など	−2
郊外からの無線アクセス	−2
本人が焦っている	−2
疲労状態	−2
過労状態	−6
かなりの負傷(hpが半分以下)	−2

グループD [失敗時の状況悪化]

判定回数	ロール修正
1回目	−4
2回目	−8
3回目	−12
4回目	AHP実働隊の出動／逮捕

データブロー

目的のデータエリアに侵入を果たすと、立ちはだかるものは何もない。データエリア内では、〈データブロー〉として以下のような行為が可能である。

A. データ内容を閲覧する
B. データ内容をコピーし、持ち帰る
C. データを破壊する
D. データに介入する

〈データブロー〉はハッキングのアクションの中でも、一番“ハッキング”らしいイメージを持つテクニックだが、データ内容の閲覧やコピーのさいにはこのスキルは使わない。以下に、各項目に関して順に解説をする。

データ内容の閲覧

データ内容の閲覧については前述の〈サーチ〉の項目で解説をしている。目的の情報を探す必要があるときには〈サーチ〉判定を行なうが、プロテクションなど邪魔するものがない限り閲覧は自由となる。判定も不要である。

データ内容のコピー

こちらも、コピーを阻害するプロテクションなど邪魔者を取り除いてしまえば、何の判定もなくコピーができる。ただしデータを持ち帰るためには、まずデータを収めるための記録装置を準備しておかねばならない。

データの破壊

データを(電子的に)破壊(または消去)は、〈データブロー〉技能の判定によりおこなう。方法は何通りかあるが、ここではその程度をレベルによって表す。低レベルの方法なら短時間で作業は済むが、破壊されたデータの修復にも時間はかからない。時間が充分にあり、またテクニックに自信があるなら、よりレベルの高いデータ破壊を行うと良い。

この破壊行為は、単にデータを消去するのではなく“データは存在するが、利用しようとすると役に立たない”状態にすることが多い。単なる消去は、短時間のうちに“データが存在しない”というエラーを発生させる要因であり、ハッキングの露見の危険を増大させるからだ。

この試みは各レベルとも一回ずつで、最大4回の試みが可能である。それぞれに難易度があり、データブロー用にカスタマイズされた端末を使用するなら、各々のロールに+2の修正がされる。

表8—7　データの破壊段階と難易度

段階	難易度	所要時間	結果
レベル1	15	6秒	自動修復プログラムが存在する場合には瞬時に修復される。
レベル2	20	18秒	人間または高級なAIなら作業により修復が可能。
レベル3	25	60秒	同等の技能を持つ技術者が時間をかけて、何とか修復可能。
レベル4	30	600秒	修復は不可能。

データへの介入

自由にデータを書きこむことのできるグリットへ何かを書き込むというなら何の制約もないし、手元に持ち帰ったデータについては基本的に自由にいじることができる。

データへの介入は、エリア内に存在するデータ内容を都合の良いように変更したり、その一部または全部を違うものに書き換え、かつその変更に気づかれないで機能するデータとしてしまう、というアクションである。ただし、一口に変更・書き換えといってもその目的はさまざまであり、どういう目的でデータに介入するのかによって、その効果も変わってくる。

表8—8　データ介入チャート

グループA［介入するデータの種類］

データの種類	難易度
各種証明書	15
IDを含む個人識別データ	15
命令書・指令書など	20
各種相場情報	25
ニュース、公的情報	15
ゴシップ記事、噂	10
専門分野データ（その分野に相当する知識技能の難易度15に成功しなければならない）	25

*このほかのデータ種類に介入する場合、GMは上記を参考にして難易度を設定すること。

グループB［預金データ、犯罪記録］

段階	難易度
預金：1000ドルまで	30
預金：5000ドルまで	35
預金：5000ドル以上	45
犯罪記録：軽犯罪	30
犯罪記録：中犯罪	35
犯罪記録：重犯罪	45

*銀行やポリスのセキュリティー状況によって、GMは難易度を変更してよい。

グループC［使用する端末の状態］

端末の状態	ロール修正
データブロー用にカスタマイズされた端末	+2
通常の端末	±0
マイクロデッキ	−2
シティ外縁部の壊れかけた端末	−5

グループD［介入する範囲］

範囲	ロール修正
1か所	±0
2か所以上	−2
1データエリアすべて	−5

グループE［その他のファクター］

要素	ロール修正
極度の騒音・振動など	−2
郊外からの無線アクセス	−2
本人が焦っている	−2
疲労状態	−2
過労状態	−6
かなりの負傷(hpが半分以下)	−2

グループF［失敗時の状況悪化］

回数	ペナルティ
1回目	−4
2回目	−8
3回目	−12
4回目	AHP実働隊の出動／逮捕

難易度は介入するデータの種類によって決定される。以下のリストのグループAからひとつ、ただし銀行預金データをいじって金を手に入れるときと犯罪記録を書き換えるときはAのかわりにグループBからひとつ選び出す。あとはC、Dからひとつずつ、Eからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち判定を行わせること。また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに修正の調節を行うとよい。

なお、難易度より5差以上で失敗したら、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、作業はさらに難しくなる。そのため再判定する場合、さらにグループFからの修正が加えられることになる。また出目が1だった場合、そのデータエリアは破壊される。その場合はデータ破壊チャートを見て、破壊レベルを決定すること。成功率はごくわずかだが、最初からデータ破壊を意図してのデータ介入も可能である。データ介入の所要時間は、一回当り60秒ほどである。

端末の経由とハッキングのへ対処

ネットを利用するにあたり、敵の追跡が予想される場合や、より効率よく仕事を進めるため、端末をいくつか経由するという方法がある。例えば、自宅の端末から一度サーチステーションのサーチ用端末にアクセスしてそこからサーチをすれば、より速い検索が行えるようになり、端末を何か所も経由した後にハッキングを行えば、追跡者側はどこから犯人がアクセスしてきたのか分かりにくくなる。

端末の経由は条件がそろっていれば（一般的には経由したい相手のアクセスナンバーがわかっていること）、いくつでも可能である。ただし1つ経由するたびに〈サーチ〉、〈コードワーク〉、〈データブロー〉の判定に－1のロール修正が加わることになる。

アクセス・ハッキングへの対処

アクセスによるハッキングに対し、当局の対処は以下の通りである。

基本的にアクセス・ハッキングの現行犯逮捕は少ないと言える。ただし、犯人に気づかれないようにAHPが動き、実働隊がアジトを取り囲むなら現行犯逮捕も可能となる。普段からマークされ、刑事に尾行されていた犯人が不法なアクセスを行った瞬間、お縄を頂戴すると言うケースもありえる。しかし、犯人はまずいと思ったらいつでも好きなときに通信を打ち切ることができるため、現行犯逮捕から逃れるのは難しくない。

逮捕の手順としてはネットワークに残された犯人の足がかりを追跡／分析した後に、指名手配とか逮捕というのが一般的である。当然ながら、初犯は捕まりにくい。実際の逮捕の判定は以下のようにして行われる。

ハッキング行為の判定のさいに、失敗時のペナルティによってAHPが出動したときはそのまま逮捕となる。そうでない場合、GMは犯人が行った1回のハッキング行為の判定の中で、失敗した回数やそれによって課せられたペナルティを記録しておく。そして、犯人がハッキングを終了したら、失敗ポイントといくつかのファクターによる修正を元に難易度20の割り出し判定を行う。

割り出し判定に成功すれば、犯人の割り出しに成功となる。また出目が1の場合は絶対失敗となり、出目が20の場合は絶対成功となる。成功すれば、逮捕令状が発行され、すぐに逮捕が可能ならAHP実働隊が出動する。ただし、大したことない軽犯罪程度のハッキングの犯人は警察も暇ではないため、いちいち捜査しないことも多い。

表8－9　割り出し判定の修正値

内容	ロール修正
ペナルティがない失敗	+4
ロール修正－4を受けた	+8
ロール修正－8を受けた	+16
ロール修正－12を受けた	+24
前科あり	+16
端末を1つ経由しているたび	－4
犯人が自分のIDを使ってハッキングした	+16
ワームソフトによるハッキング	－8

ワームソフト

ソフトウェアの中にはハッキングを手助けするソフトも多く存在する。その中でもワームソフトとは、ハッキングを目的とした半自立型のソフトウェアのことである。プログラムされた通りに行動し、自動的にハッキングを行うため、一度実行してしまえば後は関与する必要はない。また、ワームソフトによるハッキングは発見が難しいという利点もある。

非常に便利な反面、人間が実行するほどの成功率は見込めない。また当局に発見される危険性は低いとはいえ皆無ではないため、乱用は避けた方がよいだろう。

ワームの起動

ワームの起動はハッキングを行うグリッドを指定するだけでよいため、基本的に6秒で完了する。ただし、事前に情報を入力する必要がある場合は（例えば、入手したIDなど）、1項目につき6秒の時間がとられる。

ワームは起動されると、まず指定されたグリッドに侵入するのに必要なIDを入手するための〈コードワーク〉を行う。その後、プロテクションを解除するための〈コードワーク〉を行い、指定された〈データブロー〉を実行する。もし、前もって〈コードワーク〉でIDを盗み出していた場合は、ワームにその情報を入力することで〈コードワーク〉の一手順を飛ばすことができる。

ワームは一度でも判定に失敗すると、その時点で消滅する。またワームを何度も起動することはできるが、一度でも失敗したら、同じワームで同じグリッドに対するハッキングを行うことはできない。ワームの判定では、端末やその他のファクターによる修正は受けない。

ファイアアント：データを破壊するデータブローを行うワームソフト。破壊するレベルを起動前に決定すること（デフォルトはレベル1）。〈コードワーク〉+5、〈データブロー〉+5。価格＄600。

ドラゴンフライ：データをコピーするデータブローを行うワームソフト。〈コードワーク〉+8。価格＄800。

ノイズバード：ゴシップや噂を書き換えるデータブローを行うワームソフト。書き換える前と後の内容を事前に決定すること。〈コードワーク〉+8、〈データブロー〉+8。価格1,000＄

ブルーフラッグ：指定したIDを盗むコードワークを行うワームソフト。〈コードワーク〉+10。価格＄800

第9章 武器・装備

武器解説

ハンターとして生きようと思えば危機に挑むのに武器がいる。

カタストロフの後の荒廃した世界では、メガ　シティの中でこそ目立たない人間はナイフ一本も持たずに生きることができるかもしれない。だが、彼らの生活のすぐわきにあるブラックマーケットでは、普通の商品として武器、銃器と弾丸、防具まで扱っている。それらは合法とは言い切れないが、違法的な手段もひそかに駆使して事件を解決するハンターと同様、必要悪と認識されている。だから武器の所持が暗黙の了解な半面、ポリスが武器所持を捜査・逮捕の口実にする可能性は常にあるし、シティ内での発砲、銃撃戦は言うまでもない。死亡者がでなくとも。

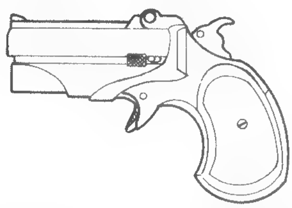
データの書式

武器はI類〜VII類まで分類わけされている。それぞれは解説と、表にまとめられたデータから成る。解説は名称、メーカー、商品名に解説がつく。表と項目については以下を参照。

名称：その武器の名称。
火力：命中した時のダメージ。この欄にある"S"はセーヴ武器であることを示し、その前の1文字によって、銃撃対象に頑健セーヴか反応セーヴを要求する。
ENC：武器の重量。
hp：その武器のヒットポイント。
発射方式：それぞれの発射方式については、「第5章　各種判定」の「通常の射撃の種類」を参照。
"S"シングルショット、あるいはセミオート。
"B"バーストショット。
"Ax"オート。xはオートで射撃が続くラウンド数を示す。
回数：発射方式ごとの発射可能な射撃回数。発射方式がAxで、その回数が3であれば、オート射撃をxラウンド銃撃することを、3回おこなったらマガジンを交換する必要があることを示す。
距離修正：距離ごとの射撃ロール修正値。区分はメートル表記。"－"の場合は効果がない。
射程：武器の射程（距離修正があるものは、そちらを参照）。
価格：その武器の平均的な価格（変動は、状況やGMの任意）。貨幣単位はドル。
対人、対物：目標によっての、射撃が命中（AC以上で命中）してからの有効性を示す。
"◎"：特に効果的。目標はDR値を適用できない。
"○"：効果がある。通常通り処理する。
"△"：命中しても、1ダメージしか与えない。
"×"：命中しても、効果がない。
クリティカル：クリティカル目とクリティカルした際の計数。
ジャム：ジャムが発生する目。VI類以外での武器使用時の不良発生可能性を示す。
弾薬重量：その武器向け通常弾／エネルギーパックなどの、1セットの重量。本体が消費される場合は記載なし。
弾薬単価：その武器向け通常弾／エネルギーパックなどの、1セットの価格。貨幣単位はドル。本体が消費される場合は記載なし。
数量：上記単位のモノとしての数量。発射数は"回数"を参照。本体が消費される場合は記載なし。
再装填：再装填に必要とするアクション種別。なお、リボルバー拳銃はスピードローダーがない場合、"全"となる。III類とIV類の"全x"は、補助者がいれば"全x－1"（ただし最低は1）となる。本体が消費される場合は記載なし。
"標"：標準アクションで交換が完了する。
"移"：移動アクションで交換が完了する。
"全"：全ラウンド・アクションで交換が完了する。数字併記の場合は必要ラウンド数。
"不"：戦闘中の再装填ができないことを示す。
高品質：本体に高品質（攻撃ロールに＋1）な個体があり得るかどうかを示す。"○"がついていれば価格は倍で存在する。
持ち：使用する際に、通常必要とされる持ち手。"＊"付きは機構上、根本的に片手撃ちそのものができない。
"両"：両手が必要。
"片"：片手で射撃可能。
"－"：手持ち武器ではなく、基本的に砲座などが必要。
ダメージ種別：その武器のダメージ種別。

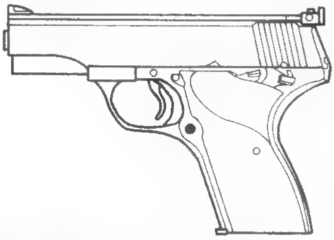
I類　ハンドガン

デリンジャー：ハミルトン"タイニーデビル"



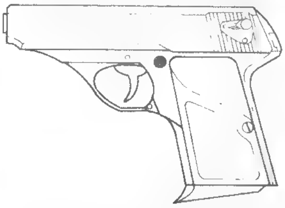
女性などが護身用に持つポケット拳銃。実用性は低いが、携帯に便利。プロフェッショナルは不意討ちに使ったり、サブアームとして隠し持つこともある。

.22Calカートレス：CALT"フォレストマン"



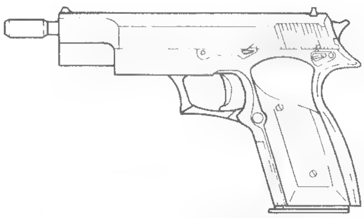
本来は競技用の拳銃。火力は期待できないが、ビギナーにも扱いやすい。

9mmボディ：ヴァルターイェーガー"ヴァルターPPK"



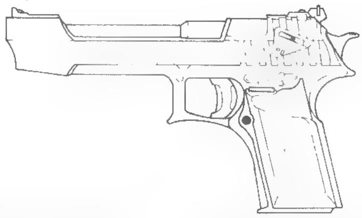
金属パーツを極力廃し、軽量化した拳銃。標準的な性能を保持しており、諜報機関などで好んで使用される。

9mmカートレス：クロック"クロック17"



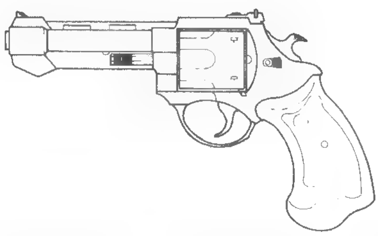
もっともスタンダードなハンドガンでベストセラー。アーミーでも支給される。護身用によく、プロユースでも過不足ない能力を発揮する。

.45Calカートレス：H＆C"ZOCOM23"



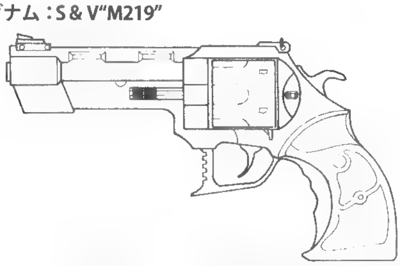
軍用銃シェアでは9mmカートレスと市場を二分している。やや重くて反動が大きいが、火力が高いのがセールスポイント。

.357マグナム：CALT"デスアダー"



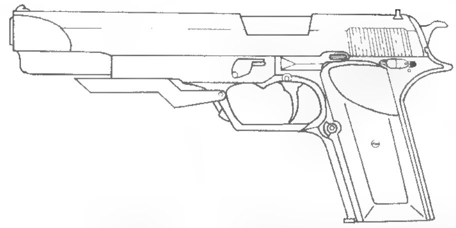
リボルバー拳銃であり、《熟練》すればバースト射撃ができる。装弾数は少ないが、マグナム弾の使用で火力に優れる。

.44マグナム：S＆V"M219"



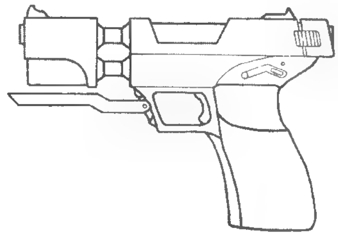
リボルバー拳銃であり、《熟練》すればバースト射撃ができる。44マグナム弾によって絶大な火力を誇り、銃器としての信頼性も高い。

.44マグナムオート：AMG"MAG－MAX"



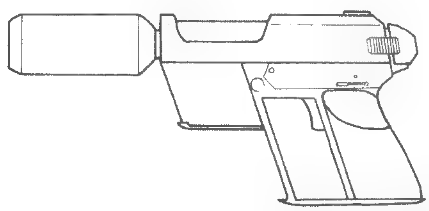
マグナム弾を使用する大型自動拳銃。強力な火器だが、反動があまりに大きく、命中させるにはかなりの腕が必要になる。

.22Calブラスター：GME"タイプJ9"



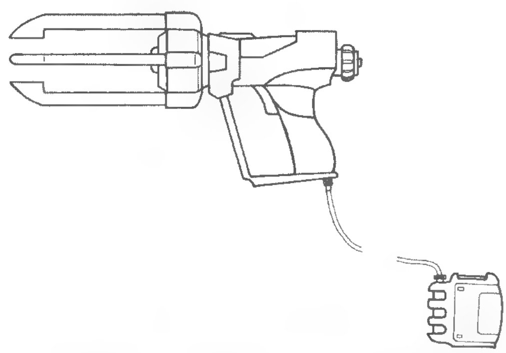
ハンドガンサイズのレーザー兵器。火力は標準的だが、反動がないために高い命中率を誇る。ただし非常に高価である。

短針銃：アストラルノリンコ"NINJA"



数千本の針を高圧ガスで射出する暗殺銃。有効射程は短いが、目標をズタズタに引き裂く。火力はマグナムに匹敵する。

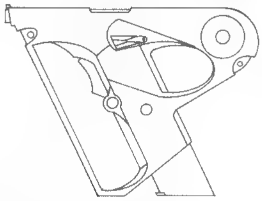
テイザー：東亜銃器"コブラIII"



スタンガンとも呼ばれる。本体から電極弾を射出し、相手に電気ショックを与える。

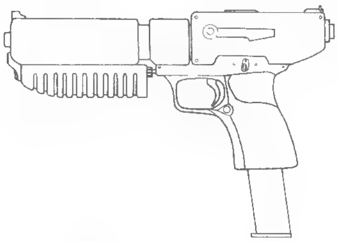
目標1体に頑健セーヴを強いる武器で、失敗したら1d4ラウンド「麻痺」状態になる。成功すれば何のペナルティもない。

.22CalMP：スタニスワフ・アームズ"VP90"



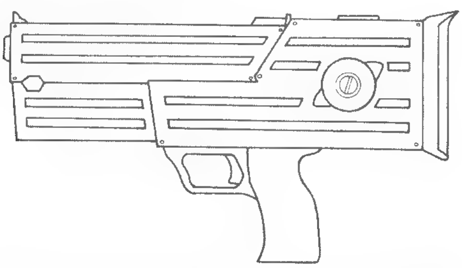
小口径を高速連射するマシンピストル。非常に軽量小型で扱いやすく、隠匿性も高い。各種捜査員からテロリストまでが高く評価している。ランドブラスターにお奨めの逸品。

9mmSMG：H & C"DMP"



スタンダードなサブマシンガン。フルオート時の連射数を押さえ、命中精度を上げてある。連射数を優先するなら他のSMGを使うとよい。

45CalSMG：CALT"ローランドM11"



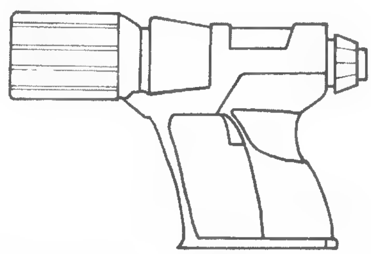
サブマシンガンの中では火力が高く、連射数も多い。本体もコンパクトだが、その分、命中率は低下している。

5.56mmモジュールC：IMI"エポック8"モジュール・カービン

バレルやストックなどを分解可能なモジュールにし、さまざまな用途に対応できるようにした新しいコンセプトの小火器。使用者はシステムの全部品を所持しており、戦闘時以外の10分間を使って、C、R、S、A、好きな型の銃器に組み替えることができる（使わない部品は身につけておく必要はないし、組み替えは誰でもできる）。型が変わると、その用途や関連技能も変わることに注意。このCタイプはショートバレルを取りつけ、ストックを外した近接戦闘用で、高性能SMGとして運用される。

ただし、この銃は弾丸にライフル弾を使用しており、運用上、場合によってII類ロングアームに準ずる（GMの判断）。

ソニックガン：UIZ"バンシーヴォイス"



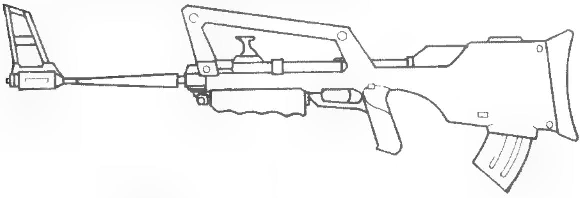
瞬間的な衝撃波を発し、目標を粉砕する対人兵器。セーヴ系武器であり、使用者の正面90°幅で5mの範囲のキャラクター全員は頑健セーヴを行わなければならない。また狭い部屋などで使用したら使用者を含むその場の全員がセーヴを行う。この場合、建物も一部崩れるかも知れない。セーヴに失敗した者は1d8ダメージ、成功した者も1d3ダメージを受ける。また、この武器のダメージに対するDR値は無効。

表9−1　I類武器

名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	距離修正			価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	弾薬重量	価格	数量	再装填	高品質	持ち	ダメージ種別
						1~5	6~20	21~50												
デリンジャー	1d3	1	1	S	2	−1	−8	—	20	○	×	20（×2）	1	1	1	10	標	○	片	弾
.22Calカートレス	1d4	2	1	S	2	+2	0	−8	50	○	×	20（×2）	1	1	20	1マガジン	移	○	片	弾
9mmボディ	1d6	1	1	S	3	+2	0	−6	100	○	△	20（×2）	1	1	20	1マガジン	移	○	片	弾
9mmカートレス	1d6+1	3	1	S／B	5／3	0	−2	−4	100	○	△	20（×2）	1	1	30	1マガジン	移	○	片	弾
.45Calカートレス	1d8+1	4	1	S／B	4／2	−2	−4	−7	500	○	△	19~20(×2)	2	1	30	1マガジン	移	○	片	弾
.357マグナム	2d6−1	3	1	S／(B)	2／1	0	−4	−5	200	○	△	20(×3)	1	1	10	スピードローダー付6	移	○	片	弾
.44マグナム	1d10	4	1	S／(B)	2／1	−4	−7	−12	300	○	△	18~20(×3)	1	1	20	スピードローダー付6	移	○	片	弾
.44マグナムオート	1d10	5	1	S／B	4／2	−5	−8	−15	500	○	△	18~20(×2)	2	1	30	1マガジン	移	○	片	弾
.22Calブラスター	1d6+3	3	1	B	4	+4	+2	0	3,000	○	△	20(×3)	1	1	1,000	1マガジン	移		片	レーザー
短針銃	1d10	2	1	S	2	+4	—	—	1000	○	△	18~20(×3)	3	1	100	1	標		片	弾
テイザー	頑S	2	1	S	1	+2	—	—	800	○	×	20(+10)	1	10	20	1バッテリー	標		片	電気
.22CalMP	1d4	2	1	B／A3	5／3	+4	0	−2	400	○	×	20(×2)	1	1	30	1マガジン	移		片	弾
9mmSMG	1d6	5	1	B／A2	5／3	+4	+2	0	500	○	△	20(×2)	1	1	50	1マガジン	移		片	弾
.45CalSMG	1d8	4	1	B／A3	4／2	+4	0	−4	400	○	△	19~20(×2)	2	1	40	1マガジン	移		片	弾
5.56mmモジュールC	1d6+2	5	1	B／A3	5／3	+4	+2	0	2,000	○	△	20(×3)	1	2	120	1マガジン	移		片	弾
ソニックガン	頑S	4	1	AX	1	0	—	—	1,200	◎	×	20(+1)	1	テイザーと共用	1		標		片	音波

II類　ロングアーム

5.56mmオートライフル：CALT"M85"

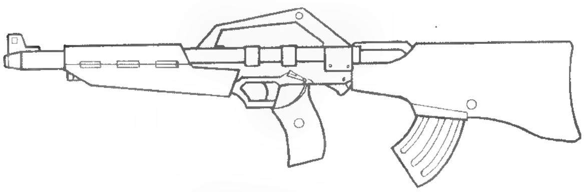


口径や威力は20世紀のものとほとんど同じで、ロングアームのスタンダード。対人小火器として完成の域に達している。

5.56mmモジュールR：IMI"エポック8"モジュール・ライフル

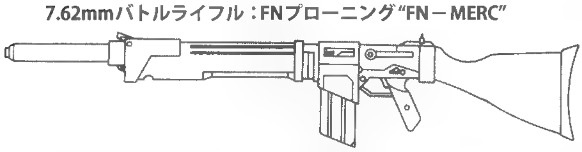
銃を構成する部品をモジュール化し、用途に応じて組み替えができる便利な武器である。使用者は戦闘時以外の10分間を使って、C、R、S、A、好きな型の銃器に組み替えることができる。Rタイプはノーマルバレルとストックを取りつけた基本型となるライフルだ。5.56mmオートライフルと使用感覚が同じで弾丸も共通、そして要所に改良が加えられているため、やや性能向上している。

7.62mmアサルトライフル：ダリオノフ"AD74"



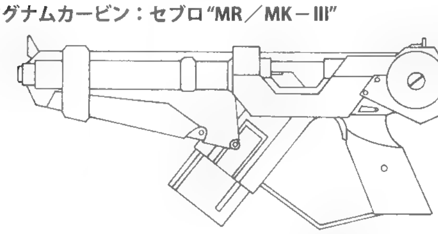
ハンター、傭兵相手に売り出されたお手軽ライフル。そこそこの性能の割に価格が安く、火力も5.56mmを上回ると好評である。

7.62mmバトルライフル：FNブローニング"FN－MERC"



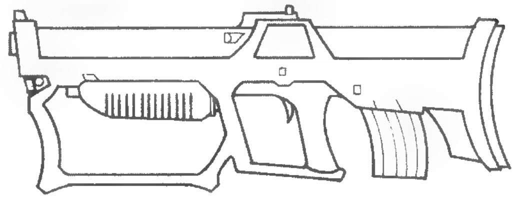
貫通力強化、携行弾数増大などの目的で、ライフルは小口径なのが一般的だ。だが、戦闘のプロフェッショナルの中には火力を重視する者もおり、ニーズに応えてバトルライフルが売り出された。弾丸は火薬を増量した専用のもので、他の7.62mm弾と互換性はない。1マガジン当りの弾数は少なくなっているが、プロが使えば見合う戦果を期待できる。またこの武器は"狙撃"が可能である。

マグナムカービン：セブロ"MR／MK－III"



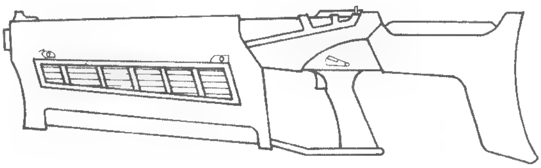
47マグナム弾をオートで発射する変わり種で、火力を追求した結果生まれた銃。フルオート機能がついているが、非常に扱いが難しく、《熟練》しないとフルオート射撃はできない（撃ってもまったく当たらない）。

フレシェットライフル：ヴァルターイェーガー"SR50"



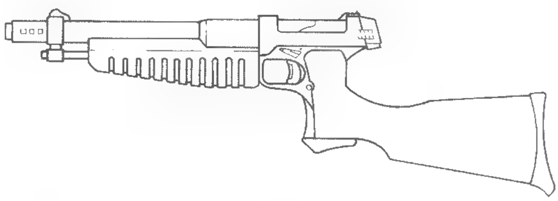
弾頭が数本の針からできていて、貫通力と装弾数の多さ、反動の少なさがセールスポイントである。各地で採用され、アーミーにおける主力兵器となっている。価格は多少高めである。

レーザーライフル：GME"Rタイプ"



火力、命中率、連射性能すべてに長けたレーザー銃。ロングアームの中でもっとも理想的なスペックを持つが、非常に高価でアーミーですら標準装備にできていない。

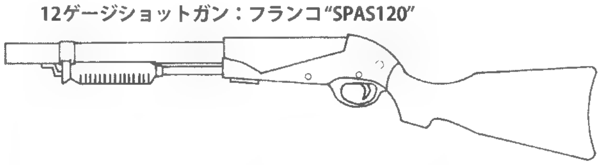
低反動APG：ハミルトン"アーマーマグ"



12.7mm特殊徹甲弾を射出するカービン銃。ロングアーム類の中で唯一、メカに対して有効打を与えることができる。実質火力が高く、対人用にも効果があるが、低反動とは名ばかりで非常に反動が大きいため、実用的な武器ではない。

低反動APGと25mmAMRは標準使用弾がテフロン弾であり、それ以外の特殊弾は存在しない。

12ゲージショットガン：フランコ"SPAS120"



散弾を射出する銃で、射程は短いものの素人でも容易に扱える。ショットガン（散弾）はルール上、セーヴ系武器として運用する。この武器では、1ラウンドで攻撃できる目標はひとつだけ。反応セーヴに失敗した相手は1d4ダメージ、成功すれば何の効果もない。散弾の代わりにスラッグ弾を使うことで、高火力の通常射撃扱いの武器となる。

オートショットガン：コンベア"ハマージャック"

連射速度の速いショットガン。このセーヴ系武器は90°の範囲にいる目標ふたつを選んで攻撃できる。あるいは1目標に2度、反応セーヴをさせてもよい。セーヴに



失敗したら1d4ダメージ、成功すれば効果なし。こちらも散弾に代えてスラッグ弾を使用できる。

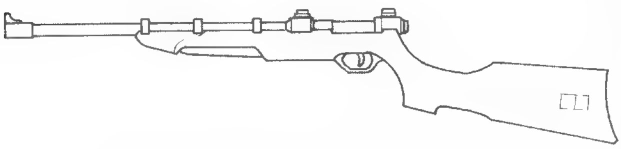
ショットガンユニット：CALT"コーンフレーク"

ライフルなどロングアームの銃身下に取り付けて使うショットガン。運用は12ゲージショットガンに準ずる。

ショットガンのスラッグ弾：各社

ショットガンの共用弾として、散弾でなく一発だけの大口径弾がある。弾体が大きいために破壊力も高いが命中率、射程はともに低い。スラッグ弾を使う場合、ショットガンのデータは表にある通りのダメージと距離修正に変化する。ショットガンユニットにはスラッグは使用できない。

5.56mmスナイパー：グインチェスター"ナイツ"



セミオート狙撃銃。通常の射撃も一応行えるが、専門家が精密な射撃、つまり"狙撃"に用いるべき銃器である。

5.56mmモジュールA：IMI"エポック8"モジュール・スナイパー

構成部品を組み替え可能にした武器システムだが、使用者はモジュールセットをひとそろい購入しなければならないため、割高になる。だが、ほとんどの場合、同種の火器より高い性能を有する。

この武器の使用者は戦闘時以外の10分間を使って、C、R、S、A、好きな型の銃器に組み替えることができる。

Sタイプはセミオート狙撃銃であり、精密バレルと大型ストック、専用精密スコープが追加される。これにより"狙撃"が可能な火器のひとつとなる。よりよい狙撃の成果を上げたいなら、自前で用意したセンサー類を取りつけることも可能となっている。

[illegible]

I類、II類の中のいくつかの武器は特殊弾を使用できる。

対象となるのは、9mm、.45Cal、.357マグナム、.44マグナム、5.56mm、7.62mmの各種。種類はテフロン、特殊徹甲弾、ペイント弾の3種である。どれか1種の効果の特殊弾しか存在しない（複数の効果を兼ね備えた弾丸はない）。

テフロン弾は貫通力を増加させた弾丸で、対象全種の弾丸が使用可能だ。これはダメージを+1する。テフロンの弾丸価格は通常の3倍である。

特殊徹甲弾は威力でなく目的に特化した弾丸で、II類の5.56mm口径のみ（5.56mmオート、5.56mmモジュール、スナイパーライフル）に用意されたものである。この弾丸が射出された攻撃のみ、「対物」が"△"の銃を"○"として扱う（攻撃力、ダメージは変化しない）。シングルショットでしか安定して撃つことができず、バーストショットでは、銃のジャム発生域に+2のペナルティーが加算される（ジャムが1なら3になる）。オートモードでは、必ずジャムを起こす。特殊徹甲弾の弾丸価格は通常の5倍である。

ペイント弾を使用した場合、ダメージは0となる。これは特殊な匂いがする発光塗料が仕込まれた弾頭で、訓練に使用したり、目標を傷つけずに追跡したい場合に便利だ。弾丸価格は通常の2倍である。

III類　ヘビーアーム

5.56mmモジュールA：IMI"エポック8"モジュール・オートマチック

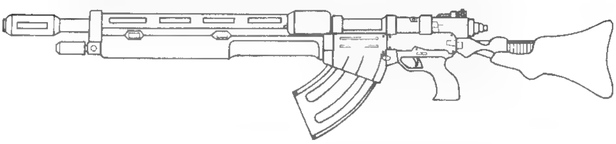
バレルやストックなどを分解可能なモジュールにし、さまざまな用途に対応できるようにした火器である。使用者は戦闘時以外の10分間を使って、C、R、S、A、好きな型の銃器に組み替えることができる。このAタイプの本来の用途は分隊支援用のライトマシンガン型。バイポッドと、通常の倍の数の弾丸を収めたマガジンを装備し、命中率と連射数を向上させている。しかし、多用途武器のためか、より上位のマシンガンに火力や射程で劣

表9−2　II類武器

名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	距離修正				価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	弾薬重量	価格	数量	再装填	高品質	持ち	ダメージ種別
						2~10	11~20	21~50	51~100												
5.56mmオート	1d6+2	6	1	S/B/A3	15/7/4	+4	0	−2	−5	800	○	△	20(×3)	1	2	100	1マガジン	移	○	両	弾
5.56mmモジュールR	1d6+2	6	1	S/B/A3	12/5/3	+4	+2	0	−4	2,000	○	△	20(×3)	1	2	120	1マガジン	移	○	両	弾
7.62mmアサルト	1d8	7	1	B	6	+2	0	−4	−8	500	○	△	20(×2)	2	2	80	1マガジン	移	○	両	弾
7.62mmバトル	1d10	7	1	S*/B/A3	8/4/2	+2	0	−2	−4	1,200	○	△	19(×3)	1	2	150	1マガジン	移	○	両	弾
マグナムカービン	1d12	6	2	S/(A2)	10/5	0	0	−6	−12	1,400	○	△	18(×2)	3	3	100	1マガジン	標		片	弾
フレシェットライフル	1d4	5	1	B/A3	9/4	+4	+3	0	−4	900	○	△	20(×5)	1	1	130	1マガジン	移		両	弾
レーザーライフル	1d10+2	6	1	S/B/A4	20/10/5	+4	+2	0	0	10000	○	△	20(×2)	1	1	1,000	1マガジン	移		両	レーザー
低反動APG	1d20	5	1	S	1	−8	−12	—	—	400	○	○	19(×4)	1	3	500	10	全1		片	弾
12Gショットガン	反S	6	1	S	3	+4	—	—	—	400	○	△	20(+6)	1	2	20	10	全1		両*	弾
オートショットガン	反S	7	1	S	5	+4	—	—	—	800	○	△	20(+8)	1	3	30	1マガジン	移		両	弾
ショットガンユニット	反S	3	1	S	2	+3	—	—	—	200	○	△	20(+5)	1	2	20	10	全1		両*	弾
12ゲージ・スラッグ	1d10	6	1	S	3	−4	—	—	—	400	○	△	20(×4)	1	4	80	10	全1		両*	弾
オート・スラッグ	1d10+1	7	1	S	10	−1	—	—	—	800	○	△	20(×4)	1	6	120	1マガジン	移		両	弾
5.56mmスナイパー	1d6	7	1	S*	5	−10	0	−3	−3	450	○	△	20(×3)	1	1	50	10	標	○	両	弾
5.56mmモジュールS	1d6	7	1	S*	12	+1	0	−4	−5	2,000	○	△	20(×3)	1	2	120	1マガジン	移		両	弾

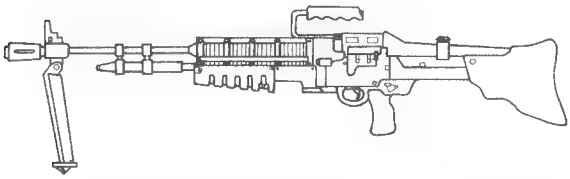
り、制圧射撃もできない。

20mmサイボーグライフル：ユニコンCR180"ビソンテ"



コンバットシェル、軍用サイボーグの制式装備として開発された。2m近くあるこの火器の火力は高く、サイボーグのみならず戦車などにも十分対処できる。重火器の中で対人対物両方に効果のある数少ない武器のひとつである。車載兵器にする場合、大がかりな改造が必要でENCだけでなく、値段も倍かかる。

7.62mmミドルマシンガン：ラインネーデル"MG7"

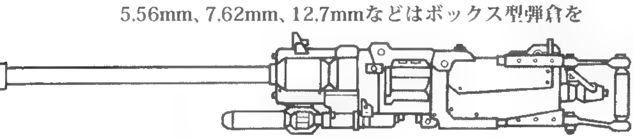


本来は車載、もしくは陣地に固定して使う武器だが、筋力に自信のある者はひとりで持ち運ぶことができるだろう。個人持ちの連射型火器としてはもっとも使い勝手がよい。

フルオート射撃の他、制圧射撃を行うこともできる。射程内60°の全目標が対象となり、反応セーヴに失敗した者は1d8ダメージを受ける。

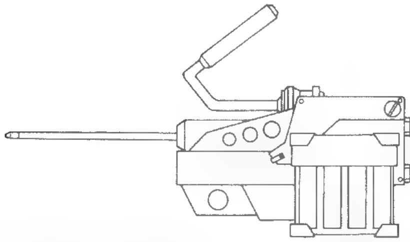
12.7mmヘビーマシンガン：FNブローニング"HMG"

5.56mm、7.62mm、12.7mmなどはボックス型弾倉を



採用しているが、固定使用で給弾サポートする者がいる場合、ベルト給弾と見なして「弾丸の続くかぎり」撃ち続けてよい。12.7mmはマシンガンの仲間でも古株で火力と信頼性が高い。制圧射撃を選択した場合、射程内60°の全目標を対象とし、距離修正値は右欄を使用、もっとも遠い目標を狙うものとして処理する。反応セーヴに失敗した者は、1d10のダメージを受ける。

ミニレーザー：GME"ディフェンダー6000－NA"



低出力レーザーガン・システム。アーミーのMBV(主力戦闘車両)の副武装として、また高級な警備ロボットなどが搭載している。対人用のレーザーで、出力を押さえただけコンパクトに、そして長時間射撃ができるようになっている。ランドブラスターも資金に余裕が出てきたらこのくらいの装備を持ちたい。フルオート射で最大5つもの目標を攻撃でき、90°角の制圧射撃も可能である。反応セーヴに失敗した者は、1d8のダメージを受ける。

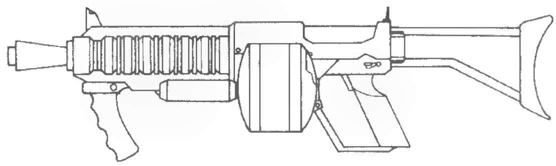
25mmアンチマテリアルライフル：バレットV400"スルタン"

対戦車ライフルにルーツを持つ、精密射撃用の対物ライフル。火力は高く長射程を誇るが、反動が大きくて命中させるのは難しい。重火器類で唯一"狙撃"が可能な武器で、専門家が運用すべき装備である。

グレネードユニット：CALT"G125"

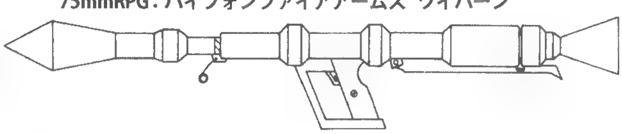
ライフルに取り付けて射出する対人用グレネード。射程は長くなるが、基本的には手榴弾を投げるのと同じである。狙った地点を中心に半径5mの範囲にいるキャラクターすべてが反応セーヴを行わなければならない。失敗すると1d8ダメージを受ける。成功で半減。

オートグレネーダー：パトリック・ピストル"シカゴ・ボマー"



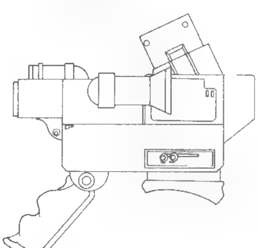
ショットガンにドラムマガジンがついたような形状をしており、マガジン内にグレネード弾を12発収納できる。超伝導コイルを内蔵しており、オート射撃時にはこのグレネードを全弾射撃することが可能である。最高で6目標が狙えるが、この武器は同じ目標を数回狙ってもダメージは1回分しか与えられない。グレネードの再装填は戦闘中には不可能。どちらかというと大勢の敵を足止めするためのエリアアタックウェポンといえる。狙った地点から半径5mにいる者全員が反応セーヴを行い、失敗すると1d8ダメージを受ける。

75mmRPG：ハイフォンファイアアームズ"ワイバーン"



昔ながらの対戦車ロケットランチャー。傭兵はブービートラップの材料に、テロリストは破壊活動に、シティの外ではバンデットがよく使うので、ロケットランチャーはどこでも頻繁に見られる。安価で性能は悪いが火力は非常に高い。1回きりの使い捨てで、この武器に命中率を上げるセンサーを取り付けることはできない。

ポケットバズーカ：東亜銃器"ハンディバズ88"

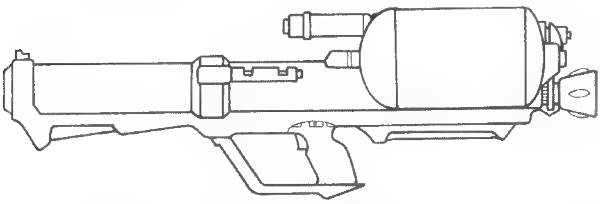


極限まで小型化されたバズーカ。射程はソリッドシュ

ーターにはかなわないが、手軽な武器である。弾は専用のマガジンに4発入っており、ワンタッチで交換ができる。弾種（というよりマガジンの種類）は2種類で対人用のグレネード弾と対物用のAT弾がある。

①AT弾
テルミット弾でダメージを与える。火力は4d6。対人×／対物○　価格は1マガジン＄150。
②グレネード弾
大型拡散グレネードを射出し、着弾点中心に半径10mの者全員に反応セーヴを強いる。失敗したら1d6＋3ダメージ。対人○／対物×　価格は1マガジン＄100。

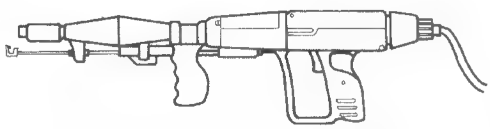
ソリッドシューター：アームズテクニカ"アリゲーター"



後部に6連シリンダーとガス排出口を持つ多用途バズーカ。ガス庄でさまざまな弾頭を撃ち出すもので、弾頭は6種類ある。販売時は6種がそれぞれ1発ずつ装填されているが、使用者はどれを何発装填していても構わない。戦闘中の再装填には1発あたり1ラウンドかかる。

①AT弾
高熱のテルミット弾。火力は6d6。クリティカル時のダメージは×3。対人×／対物○
距離による命中修正：1～20mが－8、21～50mが－8、51～100mが－10、101～200mが　15
②グレネード弾
大型拡散グレネード。着弾点中心に半径10mの者全員に反応セーヴを強いる。失敗したら1d6＋3ダメージ。クリティカル時のダメージは＋5。対人○／対物×
距離による命中修正：1～20mが0、21～50mが0、51～100mが0、101～200mが－5
③ガス弾
催涙、催眠の2種のガスがあり、着弾地点を中心として5mの範囲に1ラウンドだけセーヴを強いる（室内や風通しの悪い場所なら1d6ラウンド）。催涙の場合は頑健セーヴ、催眠の場合は意志セーヴ。失敗時、催涙なら1d8ラウンド行動不能、催眠なら覚醒するまで行動不能となる。ガスマスク着用者や同様の装備をしているサイボーグには効果なし。クリティカル効果なし。対人○／対物×
距離による命中修正：全距離において±0
④スモーク弾
味方に向けて撃ち、サポートするものである。攻撃ロール不要。効果はCSDと同じ。対人×／対物×
⑤信号弾
空に向けて撃ち、信号弾とする。解読には"暗号・信号"が必要。攻撃ロール不要。対人×／対物×
⑥フラッシュボム弾
1ラウンドの間、強烈な光を発する。効果はスタングレネードと同じ。キャラクターの他、メカの各種センサーも障害を受ける。クリティカル効果なし。対人○／対物○
距離による命中修正：全距離において±0

火炎放射器：東亜銃器"アトミックライナー"





火力は高いが発射速度は遅いので距離があいていれば避けられやすい。火炎放射器は目標までの線上にあるすべての目標に、反応セーヴを強いる（難易度は射撃者の攻撃力）。成功で半減する。この武器は1ラウンドにつき1発しか撃てない。

可燃物は燃えてしまったりダメージを与える。フルボーグやメカなど不燃物はセンサー類へいくばくかのダメージを与える可能性があるが、基本的に効果がない。セーヴ失敗時のダメージは1d12＋5である。

この武器を使用中、武器hpが攻撃を受けるなどして0になったら、タンクが誘爆して使用者が火ダルマになる（1d12＋10ダメージ）。

ネットガン：東亜銃器"フィッシャーマン"

5m四方のネットをガスで撃ち出すもので、1目標に反

表9－3　III類武器

名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	距離修正				価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	[illegible]	価格	数量	再装填	持ち	ダメージ種別
						2～20	21～50	51～100	101～200											
5.56mmモジュールA	1d6+2	9	1	B／A3	9／6	+4	+1	−3	—	2,000	○	△	20（×3）	1	4	200	1マガジン	標	両	弾
20mmサイボーグライフル	3d6	20	2	B／A3	4／2	+2	0	−4	—	3,000	○	○	18～20（×3）	1	4	1,000	1マガジン	[illegible]	両	弾
7.62mmMMG	1d10／反S	12	2	A4／制	7	+3/0	+4/0	0/0	−5/0	2,000	○	△	20（×3／+2）	2	4	900	1マガジン	標	両	弾
12.7mmHMG	1d12+6／反S	25	2	A4／制	10	+3/0	+3/0	0/0	−3/0	5000	○	△	18～20（×2／+3）	2	6	1,200	1マガジン	全	−	弾
ミニレーザー	2d8／反S	10	1	A5／制	10	+1/+2	0/+2	+4/+2	0/+2	60,000	○	△	20（×3／+3）	1	3	2,500	10回分	全	−	レーザー
25mmAMR	2d20	15	2	S＊	8	0	−6	−12	−12	1,200	○	○	20（×3）	1	3	800	1マガジン	[illegible]	両	弾
グレネードユニット	反S	3	1	S	1	0	−4	−7	50		○	×	20（+5）	1	1	30	1	標	両	弾
オートグレネーダー	反S	18	1	B／(A6)	5／1	0	0	−5	−12	7,000	○	×	19～20（+5）	2	12	300	12	全3	両	弾
75mmRPG	2d20	14	1	S	1	—	−3	−10	−15	700	○	○	20（×2）	2	本体	本体	1	不	両	弾
ポケットバズーカ	4d6／反S	5	1	S	4	−6/0	−12/0	−12/0	—	2,000	解説	解説	20（×2／+5）	1	3	解説	1	全	両	解説 弾
ソリッドシューター	6種	8	1	S	6	解説参照				1,000	解説	解説	20（解説）	1	1	各種60	1	全2	両	[illegible]
火炎放射器	反S	10	3	S	4	−2	−5	—	—	400	○	△	20（+1）	2	6	250	1タンク	不	両	火
ネットガン	反S	20	3	S	3	+4	—	—	—	2,500	○	×	20（+10）	1	3	40	1	全2	−	−

応セーヴを強いる。失敗した場合には身動きが取れなくなり、以後のラウンドでは難易度15の【STR】ロールに成功するまで捕まったままとなる。メカに対しての場合、モノバイク、バイク、トライクにのみ、効果がある。脱出には難易度15の“ドライビング”が必要である。

IV類　キャリアウェポン

5.56mmミニガン：ボフォーク“スタンダードNP／MK－II”

小口径バルカン砲システム。発射速度が速いのが特徴で、火力はそれほどではないが、驚異的な命中率を誇る。120°の範囲で制圧射撃も可能で、反応セーヴに失敗したら1d4のダメージを受ける。

7.62mmチェーンガン：ダリオノフ“CG35”

メンテナンスが大変で、生産性も悪いミニガンを簡略化、コストダウンする目的で開発されたのがチェーンガンである。発射速度や命中率は同種の武器と比べてよくない。最大の売りは頑強な造りと低価格である。60°角の制圧射撃が可能。反応セーヴに失敗した者は、1d6のダメージを受ける。

7.62mmミニガン：ブルーベイカー“ホライゾンVII”

アーミーの戦闘ヘリやガンシップ、艦艇などによく搭載されている。対人用バルカン砲としてもっとも大口径のもので掃討力が高い。120°角の制圧射撃が可能。反応セーヴに失敗した者は、1d10のダメージを受ける。

30mm機関砲：ボフォーク“シュトローム”

大口径の機関砲で、対空用によく使われる。命中率が今ひとつだが、装甲を施された目標にも効果的である。60°角の制圧射撃が可能。反応セーヴに失敗した者は、3d6のダメージを受ける。

20mmバルカン：GME“MK661／A4”

航空機銃として長い歴史があり、改良が加えられてきたもの。搭載兵器として優秀で、対空対地対人問わずどんな目標にも有効だが、装備全体が重い。120°角の制圧射撃可能。反応セーヴに失敗した者は、4d4のダメージを受ける。

10mmパルスレーザー：カーマイン“PL7”

レーザー兵器は基本火力は高く命中率もよいが、大気中ではエネルギーロスが大きく、ダメージの幅が大きいのが弱点である。それでもこの武器は連射系兵器の中で最高レベルとされる。120°角で制圧射撃可能。反応セーヴに失敗した者は、6d6のダメージを受ける。

120mm無反動砲：IMI“イファド120D”

砲として射程は短めだが、軽量、高火力で、そこそこの命中率があり、運用コストも低めである。バギーなどに積めば戦車にも対抗できる。

30mmレールガン：ラインネーデル“BZR／タイプK”

レールガンの長所は、高初速で弾体を射出できることと、環境を汚染することがないことである。固体を高速で射ち出すことで兵器としているため、弾体に（コスト面や性能面で）気を使う必要がないという利点もある。しかし戦力的に見て、レーザーやビーム類に一歩及ばないため、研究は進んでいても、あまり普及していない。

ただし、宇宙においては初速が高い兵器は非常に有効なため、よく使われている。レールガンを使用する場合、専用の弾体と射出エネルギーとなるバッテリーの両方が必要である。バッテリーはENC5、＄5,000で20回分である。

30mmビームキャノン：アストラダイン“バジリスク”

荷電粒子を高速射出する兵器で、光学兵器にしては大気圏内での火力が安定しているのが特徴。反動がごく少なく、人間サイズの目標にも照準を合わせることができる。人間を目標として命中したら、消滅するだろう。

ATMランチャー：ライナックス“グリーンアイ”

対戦車レーダー誘導ミサイル。バズーカのようにミサイルが発射筒に収まっており、1発のみ発射できる。火力、命中率、射程に優れているが、電子戦装備による妨害を受ける。またATMは飛行メカに対して効果がない。運用について、ATMとSAMは以下の専用ルールに従う。

・ロックオンの必要から、発射前1ラウンドは目標を捉え、発射準備をしなくてはならない。

・目標のDR値を無視してダメージを算出する。

表9－4　IV類武器

名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	距離修正				価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	弾薬重量	価格	数量	再装填	持ち	ダメージ種別
						2~50	51~200	201~500	501~1000											
5.56mmミニガン	1d6+3／反S	10	1	A7／制	8	+4/+2	+1/+2	—	—	10,000	○	△	18~20（×4／+2）	2	6	1,000	1パック	全2	－	弾
7.62mmチェーンガン	1d10+4／反S	20	3	A4／制	18	+4/−1	0/−1	—	—	6,000	○	△	20（×2／+1）	1	6	1,500	1パック	全4	－	弾
7.62mmミニガン	1d20／反S	20	2	A6／制	12	+4/+3	+2/+2	—	—	12,000	○	△	19~20（×3／+2）	2	8	2,000	1パック	全2	－	弾
30mm機関砲	3d6+10／反S	45	2	A3／制	14	+2／0	0／0	−3／0	−5／0	60,000	○	○	19~20（×2／+1）	1	10	3,500	1パック	全3	－	弾
20mmバルカン	4d6+5／反S	60	3	A8／制	20	0/+2	+4/+2	+3/+2	0/+2	40,000	○	○	18~20（×2／+3）	2	15	4,500	1パック	全4	－	弾
10mmパルスレーザー	6d10／反S	20	2	A8／制	15	+4/+2	+4/+2	+1/+2	—	200,000	○	○	19~20（×3／+1）	2	7	6,000	15回分	全	－	レーザー
120mm無反動砲	1d100	25	2	S	1	−8	−6	−6	−6	7,000	×	○	18~20（×2）	2	5	1,000	1	全3	－	弾
30mmレールガン	1d10+30	40	2	S	20	0	−2	−4	−4	100,000	×	○	20（×4）	1	10	600	10要バッテリー	全4	－	弾
30mmビームキャノン	1d6+50	30	2	S	10	−2	−2	−2	−4	380,000	○	○	20（×2）	1	6	10,000	10	全2	－	レーザー
ATMランチャー	2d20+30	13	2	S	1	—	+6	+8	+6	(15,000)	×	○	20（×2）	1	8	10,000	1	不	両	弾
SAMランチャー	2d20+20	10	2	S	1	—	+8	+8	+6	(15,000)	×	○	20（×2）	1	6	8,000	1	不	両	弾
90mmロケットポッド	反S	180	5	(S12)	(12)	−6	−8	—	—	20,000	○	○	20（+1）	1	4	80	1	不	－	弾
203mmロケットパック	反S	20	3	(S)	(1)	—	−5	−8	—	5,000	○	○	20（+4）	1	15	2,000	1	全4	－	弾
ガンランチャー	3d20+10／反S	200	4	S	1	—	0	−3	−6	40,000	解説	解説	20（解説）	2	6	解説	1	全4	－	解説
ゴムスタンガン	頑S	100	3	AX	1	+3	—	—	—	8,000	○	×	20（+1）	1	4	60	1	全	－	弾

・専用のセンサーを使用している。攻撃ロールのさい、距離修正とセンサー「レーダーポッド」以外のセンサーの使用、技能値の修正を加算できない。

SAMランチャー：IMI"ゼブーブ"

対空赤外線誘導ミサイル。ATMより軽量でダメージもやや低いが、使い勝手は同じで、電子戦装備のフレアの妨害を受ける。SAMは飛行メカ、それとブースター使用時のコンバットシェルなどにのみ有効である。ATM同様の専用ルールに従う。

90mmロケットポッド：グリフィス"ファイアレイン"

箱型の発射器に12発のロケット弾が収納してあるので、非常に重い。着弾地点から半径10m内のキャラクターやメカなどは反応セーヴを行い、失敗したら1d8ダメージを受ける。基本的には1ラウンドに1目標だけを狙うもので、最高で12発すべてを目標を中心とした周辺を爆撃できる。爆撃範囲は調節でき、中心から半径50m以内。範囲内にいた目標以外の者も反応セーヴを強いられる（セーヴは各一回ずつ）。

203mmロケットパック：アストラダイン"カラミティ"

誘導装置のない単発式のミサイル兵器、大型ロケット弾である。データは1発あたりのもの。半径10m以内にいる全員は反応セーヴに失敗したら2d10＋5ダメージ、成功しても1d6ダメージを受ける。装備数までの弾体を1ラウンドに全弾発射することもできる、その場合、90mmと同様に1目標周辺を爆撃する。この兵器の操作者が数名いる場合は、それぞれが別な目標を狙って撃つこともでき、攻撃は別個に解決する。

ガン・ランチャー：ユニコン"トール905"

自動装填式で口径は203mm、発射回数はメカに搭載してきた弾数分まで。システムはひどく重く、重装甲車両に搭載するのが望ましい。対人用と対物用2種の専用ロケット弾を発射できる。

①ATロケット弾

火力は3d20＋10。クリティカル時のダメージは×2。対人×／対物○　弾体価格は＄1,000。

②グレネードロケット弾

着弾点中心に半径10mの者全員に反応セーヴを強いる。失敗したら1d10＋5ダメージ。成功しても1d6ダメージを受ける。クリティカル時のダメージは＋5。対人○／対物△　弾体価格は＄700。

ゴムスタンガン：アイアンストーム"エンフォーサー"

市警などの暴徒鎮圧用車両によく搭載されている。1目標を中心に半径10mの範囲にゴム弾をまき散らす非殺傷兵器である。範囲内の全キャラクターは頑健セーヴを行い、失敗したら1d8＋3の非殺傷ダメージを受ける。

V類　スローイングウェポン

手榴弾：各社

着弾地点中心に5m以内の全員に反応セーヴを強いる。失敗時に1d8ダメージを受ける。成功で半減する。

スタングレネード：各社

閃光と衝撃波で目標を気絶させようとする武器。着弾地点中心に5m以内の全員に頑健セーヴを強いる。失敗したら1d6ラウンド「麻痺」状態となる。

キャラクターの他、メカの各種センサーも障害を受ける。稼働中の各種夜間戦用センサーは50％の確率で故障（戦闘時以外での修理が必要となる）、その他の稼働中センサーは50％の確率で1d6ラウンド間、機能停止する。スタン対策装備をした人間やサイボーグには効果がない。

ブロウガン：各社

吹き矢。ダメージは期待できないがクリティカルダメージが大きい。毒を塗って使うことができる。この武器は＜サバイバル＞技能によってパイプなどで自作することもできる（難易度15）。

スペツナズナイフ：シース"スペズナイフ"

刀身がコイルスプリングで飛び出すナイフ。通常の「コンバットナイフ」としても使用できる。

レザーディスク：ハイフォン"銀盤"

エッジが剃刀になっている円盤を投げて切り裂く武器。

ボウガン：各社

巻き上げ式の弓。ブービートラップに使われることもある。狙撃が可能である。

スリング：各社

パチンコ。鉄球を飛ばすものだが、そこそこの殺傷力がある。

APボウ：アストラル・ノリンコ"ランボー"

成形炸薬付きの矢を射出する大型のスチール弓。原始的な武器だが、対人用としてはもちろん、装甲のあるメカにもダメージを与えられる。命中地点を中心に半径5mにいる者は反応セーヴを行い、失敗時に1d8ダメージ

表9−5　V類武器

名称	火力	ENC	hp	発射方式	回数	射程	価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	弾薬重量	価格	数量	持ち	ダメージ種別
手榴弾	反S	1	1	S	1	20〜50	5	○	×	(+6)	1				片	斬撃
スタングレネード	頑S	1	1	S	1	20〜50	100	○	×	(+10)	1				片	音波
ブロウガン	1d3	3	1	S	1	10	(2)	○	×	20(×5)	2				片	刺突
スペツナズナイフ	1d6−1	1	1	S	1	5	5	○	×	19〜20(×3)	2				片	刺突
レザーディスク	1d4	2	1	S	1	10	8	○	×	18〜20(×4)	3				片	斬撃
ボウガン	1d6	4	1	S＊	7	20	30	○	×	20(×2)	1	1	10	10	両	刺突
スリング	1d4+1	3	1	S	1	10	10	○	×	20(×2)	1	1	1	10	両＊	殴打
APボウ	反S	6	1	S	1	40	50	○	○	(+5)	2	1	50	1	両＊	弾

を受ける（成功で半減）。

VI類　マーシャルアーツ／ナイフ／メレー

アイアンナックル：各社

《マーシャルアーツ習熟》を取得している場合、ダメージを追加する。

スタンナックル：パラメシウム企画“ショックさん”

高圧電流が流れるアイアンナックル。相手は<マーシャルアーツ>での通常のダメージに追加して、頑健セーヴを行う。失敗したら1d4の非殺傷ダメージを受ける。20ラウンドの連続使用が可能。充電は家庭用のコンセントで行われ、3時間必要。なお、攻撃者が望むのであれば通常ダメージは算出しなくてもよい。

ポケットナイフ：各社

小型のナイフ。

コンバットナイフ：各社

もっとも実用性があるナイフ。ライフルの銃剣としても使われる。銃剣として使う場合は、<メレーコンバット>扱いとなる。

ボウイナイフ：各社

中型のナイフの1種。

単分子ナイフ：

単一分子構造のナイフで切れ味は最高である。

蛮刀・山刀：各社

野戦用の大型ナイフに属する。

シミター：各社

大きく曲がったサーベルのような剣。

フォイル：各社

突いて使う剣。

日本刀：各社

高価だが、すばらしい切れ味を持つ剣。

レーザーブレード：GME“フォース”

光の刃を形成する。グリップ内バッテリーは3ラウンドしかもたない。別売のアダプターを取り付ければ使用時間を倍に伸ばすことができる。アダプターはENC5、価格5000。

高周波ブレード：グリフィス“BV150”

刃を超音波で振動させている。グリップ内バッテリーは4ラウンドしかもたない。別売のアダプター（レーザーブレード用と共用）を取り付ければ使用時間を伸ばすことができる。

斧，ナタ：各社

大きさはさまざま。個別に火力、ENCを加減する。

鉄棒：

大きさによりけり、シャベルなども含まれる。

警棒：

大きさによってダメージやENCは変化する。

スタンスティック：パトリック・ピストル“M101”

電撃が追加される警棒。通常ダメージに加え、相手は

表9−6　VI類武器

名称	火力	ENC	価格	対人	対物	クリティカル	ジャム	弾種	価格	弾数	種別	隠匿	持ち	ダメージ種別
素手	1d3	0	0	○	×	20（×2）	1				マーシャルアーツ		片	殴打
アイアンナックル	1d3+2	1	5	○	×	20（×2）	1				マーシャルアーツ	○	片	殴打
スタンナックル	1d+3・頑S	2	500	○	×	19〜20（+5）	2				マーシャルアーツ		片	殴打および電撃
ポケットナイフ	1d4	1	1	○	×	20（×2）	1				ナイフワーク	○	片	刺突
コンバットナイフ	1d6	1	50	○	×	20（×3）	1				ナイフワーク	○	片	刺突または斬撃
ボウイナイフ	1d6−1	1	30	○	×	20（×2）	1				ナイフワーク	○	片	刺突または斬撃
単分子ナイフ	3d6	1	3,000	○	×	19〜20（×4）	1				ナイフワーク		片	刺突または斬撃
蛮刀・山刀	2d6	3	300	○	×	20（×2）	1				ナイフワーク		片	斬撃
シミター	2d6+2	4	600	○	×	19〜20（×2）	1				メレーコンバット	○	片	斬撃
フォイル	1d10	3	200	○	×	19〜20（×3）	2				メレーコンバット	○	片	刺突
日本刀	3d10	7	30,000	○	×	18〜20（×4）	2				メレーコンバット	○	両	斬撃
レーザーブレード	4d10	5	50,000	○	○	18〜20（×3）	3	1	2,000	3	メレーコンバット		片	斬撃・刺突
高周波ブレード	2d12	7	20,000	○	○	19〜20（×3）	2	1	2,000	4	メレーコンバット		片	斬撃または刺突、および音波
斧・ナタ	3d6	4	30	○	×	20（×2）	1				メレーコンバット		片	斬撃
鉄棒	1d8	4〜7	0	○	×	20（×2）	1				メレーコンバット		両	殴打
警棒	1d6	2〜4	10〜20	○	×	20（×2）	1				メレーコンバット		片	殴打
スタンスティック	1d6・頑S	2	300	○	×	20（+5）	2				メレーコンバット		片	殴打および電撃
チェインソー	4d8	8	500	○	×	20（×4）	1				メレーコンバット		両	斬撃
大ばさみ	2d6+10	6	200	○	×	19〜20（×3）	2				メレーコンバット		両＊	斬撃・刺突
大型ドリル	3d6+5	8	300	○	×	18〜20（×3）	3				メレーコンバット	○	両	刺突
モータツール・アイスピック	1d6+1	1	50	○	×	20（×4）	1				メレーコンバット		片	刺突
チェーン	3d4	2	0	○	×	20（×2）	1				メレーコンバット		片	殴打
パイルバンカー	3d20+15	7	800	○	○	18〜20（×5）	1	2	50	1	メレーコンバット	○	両	刺突

頑健セーヴが必要。失敗したら1d4+1の非殺傷ダメージ。その他、運用法はすべてスタンナックルに準じる。

チェインソー：各社

本来、木を切るものであり、この時代には手に入りにくいものである。

大ばさみ：各社

造園用のもので、緑の貴重な時代には入手しづらいものだ。

大型ドリル：各社

この武器はDR値を無視する。

モーターツール・アイスピック：各社

モーターツールの使用には電源が必要である。

チェーン：各社

雑貨屋で買わなくても、路地裏で拾うことができるだろう。鞭のように殴って使う。

パイルバンカー：クエンド"ウルフサルク"

コンバットシェルの腕やサイボーグライフル、アンチマテリアルライフルなどの銃身下に取り付けられることが多い。単発の専用カートリッジで鋼鉄槍を撃ち出す。メカに対する格闘武器としてはかなりのインパクトがある。

高品質な武器

MHd20においても武器・防具に高品質なものが存在する。武器は攻撃力に+1のボーナスがつき、防具は、防具によるペナルティーが1軽い（マイナスにはならない）。高品質な理由はいくつかあるが、価格は最低でも標準の倍である。また、PCがいる場所において、高品質な個体が手に入るかどうかはGMの任意である。

なおIII類～V類には、高品質として区別されるような個体は存在しない。

I類武器：I類においては、「生産ラインでの偶然の組み合わせ」のものと「チューニング」による高品質なものが存在する。

I類は工場のラインで生産される。流れ作業で行う組み立て工程からは、意識的に高品質なものは生まれない。だが数百、数千のうちに、高精度なパーツが組み合わさったか、あるいは組み合ったことで精度が出たのか、ラインから偶然にも優れた個体が発生する。

これらは工場の品質検査で発見され、高額で売るために通常品と選別され、そのための価格で流通する。

一方、手作業で部品ごとの精度を出し、組み合わせて作り出す職人芸的なチューニングやカスタムメイドで、手に入れることもできなくはない（そのような個体を手に入れることが、一つの物語になりうる）。

I類実質効果表の「高品質」の欄に"○"がついているものに、高品質な個体が存在する。

II類武器：II類には高品質の可能性がある種別は少ない。ライフル系の銃器はI類武器と同じような理由から、対価を払えば高品質なものを手に入れられる。

II類実質効果表の「高品質」の欄に"○"がついているものに、高品質な個体が存在する。

VI類武器：VI類には、刃物を中心に高品質なものが存在する。ナイフといった生産品タイプは、グリップを使用者の手に合わせてカスタムした（布を巻くことから、ラバーで型を合わせるまで様々）り、研ぎ方がすぐれているために高品質扱いとなる個体がありえる。

大型の刃物は、日本刀が代表的だが、製作過程自体が一品ものはハンドメイドであり、高品質なものを意図的に作り出す職人に頼るものである。

ドリル、パイルバンカーなどは本来は工事用具のたぐいだが、本体と稼働する基部（ドリルならモーター部、パイルバンカーなら射出機）との相性で、効率や精度が出たりする。

VI類実質効果表の「高品質」の欄に"○"がついているものに、高品質な個体が存在する。

なお、単分子ナイフ、レーザーブレード、高周波ブレードといったものは、構造的に高品質かどうかといった意味の差異は発生しない。

VII類　爆弾

指向性対人地雷：ハミルトン"Cマイン"

いわゆるクレイモア。キャンプで使うハンゴウ状の箱を地面に設置して使う。120°角、10mの範囲に無数の鉄球がばらまかれる。起爆装置は自動赤外線起動と手動遠隔操作のどちらかを選択でき、自動の場合は目標が射程に入れば即座に爆発する。範囲内の全員は反応セーヴを行い、失敗したら1d10+3ダメージを負う。

対戦車地雷：東亜銃器"七年式地雷"

地面に敷設する円盤型の地雷。金属探知と加重センサーがついており、人間が乗っても無害。メカが乗った時点で起爆すると考えられるので、普通は攻撃ロールは行う必要がない。DR値を無視してダメージを算出する。対戦車地雷への対抗策は、車載機銃などを進行方向の地面に撃ちながら進むことである。また、走行中のホバータンクなどには効果がない。

吸着地雷：ライナックス"メガホン"

円錐型をしており、上部には取っ手が、下部には吸着材が付いている。メカに向けて<スローイング>を行うか、近づいてくっつければよい。起爆はタイマー式で0～5ラウンドまでの間で設定できる。

各種爆薬：各社

表9－7　VII類武器

名称	火力	ENC	hp	価格	対人	対物	クリティカル	ジャム
指向性対人地雷	反S	6	1	400	○	△	20（+5）1	1
対戦車地雷	1d10+20	7	1	100	×	◎	20（×2）1	1
吸着地雷	2d8+5	3	1	10	×	○	20（×2）1	1

さまざまな局面で使用される爆薬はその用途により種類も千差万別で、データとして設定はしない。

目安として1kgで火力1d20、以後3kg増えるごとに火力を+10していく。爆発物や建築土木の知識と30kgの爆薬、それに起爆装置（雷管）があれば、ビルを破壊できる。爆薬1kgあたりの価格は200ドル。取り扱いは地雷に比べて格段に難しいのでGMは注意すること。

防具

MHの防具は、一般的な服に防弾効果などを施したものがほとんどであり、その多くが普通の服と見分けがつかない。着用さえできれば防具としての効果が得られ、特に技能を必要としないのが特徴である。そして、本当の防具といえるのがオートプロテクターである。このふたつの防具についてここで紹介する。

防具について

一般的に使われる防具は、一見すると普通の衣服とかわらないものが多い。特にアンダーウェアやスーツは、高級な素材により防御効果があるようなもので、その分の価格が高いという感じのものである。しかし、ジャケットやコートは防弾などを考慮しており、効果は高い反面、見た目でそのような用途だと判明しやすい。そうは言っても、ジャケットやコートも“防具”というよりは衣服の延長線上にあり、特に使いこなすためのに特殊な技術などは必要としない。

種別について：その防具を着用する場所に、同じ種別のものを着用することはできない。アンダーウェアの上にはスーツを、スーツの上にはジャケットを、ジャケットの上にはコートを重ねて着用することができる。加えてヘルメットを頭に装着することもできる。

このように重ねて着用した場合、ACは累積されるが、防具によるペナルティも累積する。【敏捷】ボーナス上限は、着用した防具の中で最も数値が低いものとなる。

対効果のない攻撃に対しては、その防具のACは加えられないことにも注意する。例えば、ファイバーシャツとジャンプスーツ、それに防弾ジャケットを着用した場合、全ての防具に弾の対効果があるため弾に対してACが7となるが、防弾ジャケットは対効果にレーザーが無いため、レーザーに対してはAC3となる。

対効果：防御効果（AC）が有効になる攻撃の種類。効果のない攻撃に対しては、その防具のACは0として扱う。

高品質

特注で作られる高品質の防具は、同じものと比べて動きやすい。高品質防具は価格が倍になり、防具によるペナルティーが1点軽減（最低でも+0）される。

防具の解説

ファイバーシャツ

高弾性で耐熱に優れた特殊繊維により作られた下着。着心地は普通の下着とほとんど変わらない。他の防具と重ね着ができる。

センサースーツ

コンバットシェル用のセンサースーツで、これを着用していなければコンバットシェルを動かすことはできない。また、この上に他の防具を重ね着してもコンバットシェルを動かせない。長期間、コンバットシェルを運用できるように尿道管などが付属している。

ジャンプスーツ

上着とズボンが一体となった作業用の衣服。一般的な衣服と比べて厚手ながらも動きやすいデザインになっている。他の防具と重ね着ができる。

ファイバースーツ

高分子の特殊繊維で作られた防弾性に優れたスーツ。背広や警察の制服、有名なデザイナーのブランドスーツなど様々な種類が存在するが、性能は同一である（価格には差が出るが）。他の防具と重ね着ができる。

防弾ジャケット

防弾性の高い強化プラッチックのブロックを、ジャケットの上にいくつも貼り付けた防具。動きやすい反面、防御面積が上半身部のみという欠点がある。

対レーザージャケット

銀色に光り輝く対レーザー反射膜に覆われたジャケット。命中したレーザーを拡散すると同時に熱を遮断して本体へのダメージを防ぐ。遠くからでもかなり目立つ。

ボディアーマー

衝撃吸収素材の上に軽量のチタン合金をはめ込んだ、胴体と肩、それに太腿までをカバーする防具。防弾ジャケットより高い防弾性能を持つが、かなりの重量増加となっている。

マグネットアーマーシステム

銃弾だけでなく、レーザー光線すら反発させる強力な磁界を発生するシステム。体の各部位に磁力発生システムを取り付けるため、その上に衣服や防具をつけること

表9−8　防具

名称	種別	AC	対効果	【DEX】ボーナス上限	防具によるペナルティ	ENC	価格（$）
ファイバーシャツ	アンダーウェア	1	弾、斬撃、刺突、殴打、火、レーザー	8	±0	0	50
センサースーツ	アンダーウェア	1	弾、斬撃、刺突、殴打	8	±0	0	100
ジャンプスーツ	スーツ	2	弾、斬撃、刺突、殴打、レーザー	6	−1	1	100
ファイバースーツ	スーツ	3	弾、斬撃、突刺、殴打、火	5	−2	1	150〜
防弾ジャケット	ジャケット	4	弾、殴打	4	−2	2	1000
対レーザージャケット	ジャケット	4	殴打、火、レーザー	4	−2	1	1,500
ボディアーマー	ジャケット	6	弾、斬撃、突刺、殴打	2	−3	4	2,000
マグネットアーマーシステム	コート	10	弾、斬撃、突刺、殴打、レーザー	−	±0	1	150,000
ファイバーヘルメット	ヘルメット	1	弾、斬撃、突刺、殴打、レーザー	8	−1	1	300

はできない。内蔵バッテリーにより作動するため1d4＋4ラウンドしか効果は持続せず、バッテリーの充電には1d4＋4時間かかる。

ファイバーヘルメット
内側に特殊繊維を貼り付けて、軽量ながらも防弾性を高めたヘルメット。フェイスカバーはなく、ゴーグルやガスマスクなどと併用できるようになっている。

オートプロテクター
オートプロテクターをひとことで表現するなら、動力つき甲冑ということになる。着るだけでパワー／スピードが倍加され、耐衝撃／防弾服であり、各種毒ガスや細菌、放射線からも身を守れる非常に便利なアイテムである。

オートプロテクターはメカニックともいえず、（技術畑ではどう分類されようと）サイバーパーツとして認識するのも一般的ではない。オートプロテクターは、サイバー技術が応用された"サイバーマテリアル"であり、服や鎧という表現より、"装備"という言葉がしっくりくる。戦場で戦う兵士にとってはそれほどに心強いものだろうし、ハンターや傭兵にとってはもうユニフォームである。

オートプロテクターについて
オートプロテクターは、《鎧習熟：オートプロテクター》の特技無しに着用した場合にペナルティを受ける。このペナルティは防具による判定ペナルティに累積する。

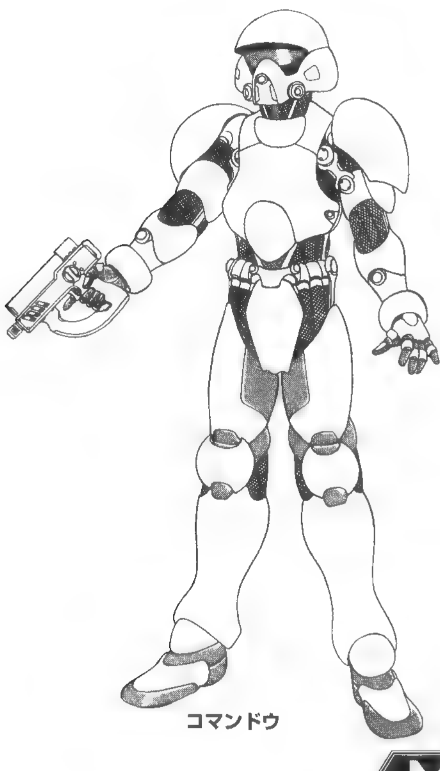
また、他の防具と一切重ね着することはできない。さらに一部のサイバーパーツとは機能的な問題により、着用ができなかったり、着用すると使えなくなる場合がある。ACを上げたりダメージを減らす防御系サイバーパーツは体感センサーが異常をきたすため、オートプロテクターの着用を不可能とする。露出系サイバーパーツは、オートプロテクターが密閉されているため作動させることが不可能となる。ただしのジャック－イン端子は中継パーツにより、ケーブルを外に出すことはできる。なお、"サイバーコンタクト"が装備されているオートプロテクターに、"サイバーグラス""サイバーアイ"を持つ者が着用した場合、どちらか一方の修正しか受けられない。

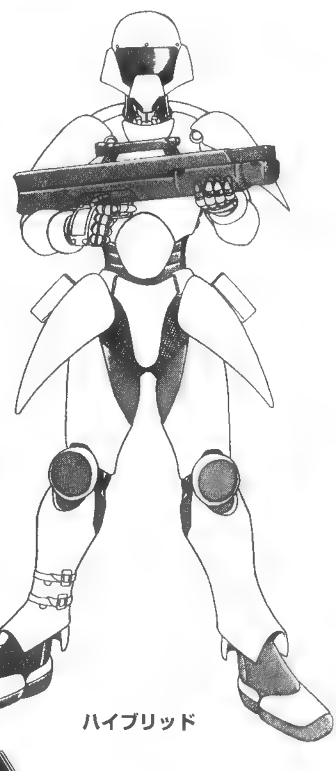
オートプロテクター着用者は、1回の攻撃につきDR分だけダメージを減少できる。また、ENCは着用せずに運んだ場合の数値であり、着用した場合はENCは0として扱う。オートプロテクターを着用するには少なくとも5分は必要なため、戦闘中に着用することは難しい。

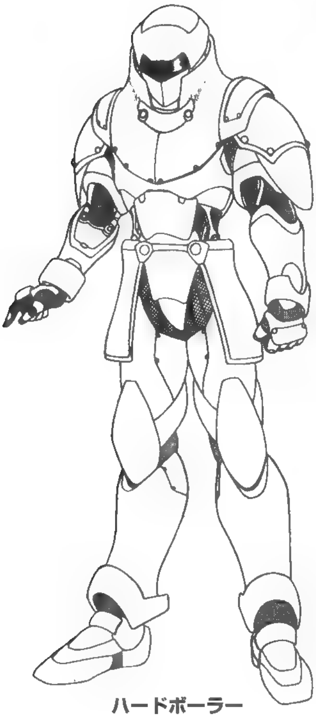
オートプロテクター解説
コマンドウ
アーミーで一般的に使われているオートプロテクター。非常にバランスの取れた性能を誇り、オートプロテクターの代表作といえる。ただし価格が高いため、アーミー以外で利用されることは少ない。特殊装備として、"サイバーIRビジョン"と"サイバーコンタクト"を持つ。

ハイブリッド
コマンドウの廉価版であり、主に警察などで使用されるオートプロテクター。性能が低めといっても暴徒程度なら充分過ぎるほどの能力を持つ。特殊装備として、"サイバーコンタクト"を持つ。

ハードボーラー
重作業用のオートプロテクター。オートプロテクターとしては古いタイプで、戦闘よりは劣悪な環境下での使用が目的で作られた。そのため運動性はよくないが、力仕事をする場合には右に出るものがないぐらいのパワーを発揮する。特殊装備として、"サイバーIRビジョン"を持つ。

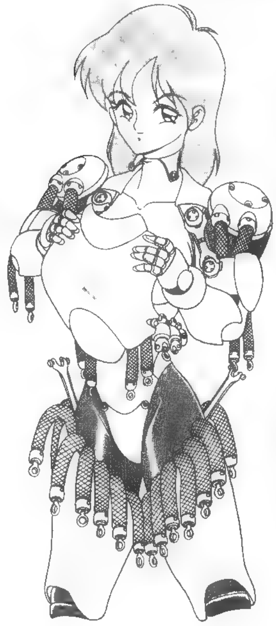

コマンドウ

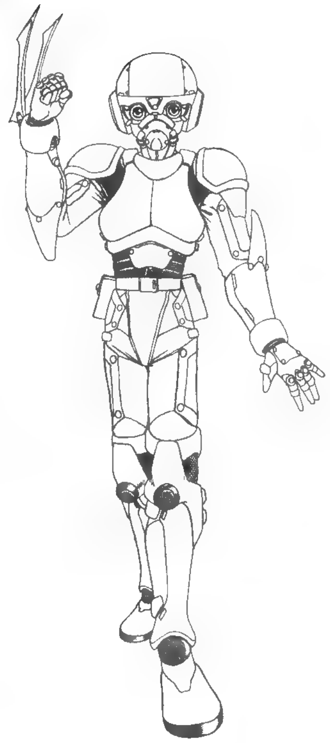

ハイブリッド



ハードボーラー

オートプロテクター(コマンドウ)の着脱





ワイアードギア

表9−9　オートプロテクター

名称	【STR】ボーナス	【DEX】ボーナス	AC	DR	対効果	【STR】リミット	【DEX】リミット	【DEX】ボーナス上限	防具による判定ペナルティ	移動速度(m/MV)	ENC	価格($)
コマンドウ	6	2	8	2	全て	26	22	6	-2	9m/6MV	9	20,000
ハイブリット	4	0	6	3	全て	24	20	4	-3	9m/6MV	9	12,000
ハードボーラー	10	-2	10	2	全て	30	18	2	-4	6m/4MV	12	16,000
ワイアードギア	0	8	4	1	全て	20	28	8	-1	12m/8MV	6	15,000

ワイアードギア

敏捷性を高めるために作られたオートプロテクターで、アーミーの特殊部隊の中でも隠密活動を専門とする部署で使用される。特殊装備として"片手格闘用クロー"を持つ。

センサー

ここであげるセンサーとは、手持ちのあらゆる武器（ピストルから、車載もできない大型マシンガンまで）に取り付けるものである。メカに搭載する火器に取り付けるものはメカニック用のセンサーを、個人が体内に埋め込むものはサイバーパーツのセンサーを参照すること。サイバー式のセンサーはすべての手持ち火器に使用できるが、ここに上げられているものと、メカニックに搭載するものは1つの火器に取り付けるため、他の火器で使用する場合はいちいち付け替える必要がある。

センサー解説

狙撃スコープ

狙撃にのみ使用できる。一度取り付けたスコープは銃に合わせて調整されるため、戦闘中に他の銃に付け替えても効果は得られない。

レーザーサイト

レーザー光線を相手に当てて命中率を上げるもので、その精度は非常に高い。ただし、逆にレーザー光線によって相手からも位置を特定される。移動アクションでレーザーサイトの機能をオンオフできる。大型火器までのどんなものにでも取り付けられる。

ノクトビジョン

光電子増幅管（弱い光を強い光にできる）を使って暗闇でも敵を発見できる。ただし強い光に弱く、フレアなどの強い光を受けると機能が停止する。再起動させるには移動アクションが必要となる。

IR（赤外線）ビジョン

相手がIR（赤外線）を放射していなければ見ることはできない。隠れている相手でも熱を放射していればある程度見つけられる反面、周囲の温度と目標の温度差が小さいと見つけられなくなるという欠点がある。また強烈な赤外線を発する物体が近くにあると正常に物が見れなくなる。

表9−10　センサー

名称	ENC	有効範囲	命中率効果	無効化	価格($)
狙撃スコープ	0	500m	攻撃ロール+2	なし	1,000
レーザーサイト	0	100m	攻撃ロール+1	なし	3,000
ノクトビジョン	1	200m(夜間)	夜間ペナルティ無効	フレア	2,000
IRビジョン	1	80m(夜間)	夜間ペナルティ無効	フレア	700

ドラッグ

ドラッグとは薬全般をあらわしている。その効果は病気を治し、体調を整え、精神に影響をもたらして人を愉快にさせ、狂気に走らせるたりする。また、使い方にしても、飲んだり、塗ったり、注射したりさまざまで、いずれも人間に作用する物質であるという点で共通している以外は幅広い種類を誇る。

社会不安に対して、ドラッグはかなり以前から容認されるようになった。また、軍用としても開発が進められ、催眠学上のインプリンティングと共にその効果を理解されている。普通は効果と副作用が抑えられたものが市販され、軍や警察でも基本装備に加えられているが、闇市場では市販品とは比べものにならない効果（と副作用）を持つ禁制品が流通している。いずれにせよ、ドラッグはハンターにとっても重要な装備のひとつとなるだろう。

ドラッグの効果

すべてのドラッグに関して、服用時の効果に能力値上限はない。ただし、人工筋肉で身体を構成している者は筋力増強剤、人工神経で身体を構成している者は加速剤の効果は受けない（つまりフルボーグはどちらの効果／影響も受けない）。また、フルボーグはセル・クリームなど細胞活性剤の効果が半減する。

ドラッグによって付与されるボーナスは“ドラッグボーナス”、ペナルティーであれば“ドラッグペナルティー”である。ドラッグによるボーナス／ペナルティーはほとんどの場合、同部位へのサイバー化によるボーナスとは重複しない。

服用方法について

ドラッグには様々な服用手段がある。とはいえ特に明記されていない限り、全ラウンドアクションを使用し、次のラウンドから効果を発揮する。

“皮下注射”と書かれているものは“皮下注射スプレー”が、“血管注射”と書かれているものは“血液注射器”が別個に必要となる。それ以外はドラッグとセットになっているため、特に道具は必要としない。

ほとんどのドラッグは戦闘前に摂取するもので、戦闘中に使用する場合は危険が伴う。戦闘中に、錠剤服用、液体服用、患部塗布以外の方法を行う場合、難易度15の〈ドラッグ〉または〈精神集中〉判定を行ない、成功しなければドラッグの摂取に失敗したことになり、効果を得られず失うことになる。

ドラッグの解説

グリーンオニオン：市販品。その匂いからこう呼ばれる。

ポパイン：禁制品。効果が切れた後、急激に血管が縮小するため、肉体に損傷を起こす可能性がある。

イエローストーム：市販品。吸引用のスプレーは最初からセットされている。

ニューカッスル：禁制品。使用直後に一瞬意識を失う危険性がある。

カミカゼ：市販品。アーミーではグリーンオニオン、イエローストーム、カミカゼの3点セットが装備品として支給されている。

ハラキリ：禁制品。効果が切れた後、精神的なダメージを受けることがある。

テンプラ：禁制品。効果が切れた後、精神的なダメージを受けることがあり、場合によっては死亡することもある。

ブレンドトム：市販品。グリーンオニオン、イエローストーム、カミカゼの効果が同時に得られるように調合されたドラッグ。個々で使うより割高。

P－4001：市販品。頭がさえ渡り、眠気もとれる。

XP－4002：禁制品。服用直後に死亡する確率が高く、禁制品の中でも特に取り締まりが厳しいドラックである。

金鋼呼錠：禁制品。体力増強剤はすべて禁制品となっている。ただし、このドラッグは他の禁制品と違い、副作用がない安全なものである。

ゾンビーズエキス：禁制品。使用直後に発狂し、無差別に人を襲うようになる危険がある。

リラックスティック：市販品。精神を落ち着かせ、リラックスして行動できる。

セル・クリーム：市販品。擬似細胞で患部の細胞を活性化させる。1回の使用で2d6点hpが回復する。ただし瀕死状態のキャラクターに使用するとかえって悪化させ、1d6点を失う

リジェネレイター：禁制品。体内に細胞を急速に活性化させ、負傷したさいに自動的に傷口が治るようにするが、効果が切れると疲労状態（疾走、突撃の不可および【STR】と【WIS】に能力値に-2のペナルティ）に襲われる。

ハイ・セル・クリーム：市販品。瀕死状態のキャラクターに対して〈応急手当〉と同時に使用した場合、hpを2d6点回復する。通常のセル・クリームとしても使用できる。

ハイパーマッスル：禁制品。あらかじめ皮膚に塗っておくことで、ダメージに対して少し余分に耐えられるようになる。効果が切れるとしばらくの間、皮膚がヒリヒリと痛む。

モルヒネ：市販品。瀕死状態のキャラクターに使用すると容態安定状態となり、自律行動はできないが意識は取り戻し、思考、会話程度はなんとか行うことができる（hpが0に上がり、満身創痍状態に戻るのではない）。量を調整することで、気絶状態のままにしておくこともできる。

バーサーカー：禁制品。一切の苦痛を感じなくなる。hpが－9までは満身創痍状態にも、気絶状態にもならず、瀕死状態にならない。通常通りに行動できるが、－10以下になると即座に死亡する。

GR（ゲーアール）－61：禁制品ではないが市販されてない。服用した者は〈威圧〉に対する対抗判定に－5のペナルティを受ける。

アップルX：禁制品。アップルジュースのような匂いと味がする。服用した者は〈威圧〉に対する対抗判定に－10のペナルティを受ける。投与された者は廃人となる。対象は難易度18の頑健セーヴを行う。セーヴ成功すると【WIS】能力値が永続的に－4減少するが、廃人にはならずにすむ。

ケイブベアー：市販品の冬眠剤。目覚めたときに肉体能力が低下していることがある。遭難した時に、救援を待つ以外どうしようもないときに使用される。

ブラッキー201：市販品。ファッション用品、あるいは変装用アイテム。粉状の薬を溶いた浴槽に30分身体を浸すだけで健康的に日焼けし、髪も目も黒くなる。

ホワイティ203：市販品。ブラッキーと逆の効果で、使用したら肌は白くなり、白髪で目の赤い白子（アルビナ）になる。また、これを使用すればブラッキーを使った者はブラッキーによる色素が抜け、元に戻ることができる。

ブランク・ブレイン（BB）：禁制品。使用後に新たな人格を植え付けられる。〈カウンセリング〉でインプリンティングの判定に成功すれば、人格の上書きに成功する（対象

は-4のドラッグペナルティを受けた意志セーヴ。成功で無効)。量を加減すれば発狂などの精神治療にも使える。

ブルースキャロップ：市販品。変装や変態に利用される。

スーパードルフィン：市販品。30歳以降の人間にしか効果はなく、1日1錠使用している間、年を取らなくなる。

リリパット：市販品。主に20歳以下の子供を対象にしたもの。1日1錠使用している間、年を取らなくなる。

ハードポイント：市販品。性機能を失ったサイボーグのための電極トランキライザー。ヘッドホンステレオぐらいの大きさでコードが出ている。サイボーグはコードをつなぐだけで快感を楽しめる。様々なブランド名がある。

ソフトポイント：市販品。ハードポイントの人間用マイナーチェンジ・バージョン。本来の使用方法の他に"ジャック＝イン"中に脳死した人間へ電気ショックを与えて蘇生させることにも使う。難易度15の〈応急手当〉判定に成功すれば蘇生できる。

ゴールドレベル3：市販品。"ゴールド"シリーズはレベル1から10まである。レベル3は市販品だが、それ以上は禁制品で、よほど好き者でない限りハード過ぎると言われる。

スナップショット：蘇生薬。頭部が失われていたり、心臓が破壊されている場合は蘇生不可能。それ以外なら、ヒット・ポイントが 1で生き返る。ただし容態安定化ではないため、直ちに手当てする必要がある。

ポイズンキラー：市販品。汎用型の抗毒剤で、事前に服用しておく必要がある。服用後から半日は毒に対して少しだが抵抗力が増す。

ヘルスコーピオン：市販品。ヘルスコーピオンの毒を受けたときに使用すると、次のラウンドには毒は消える。

表9-11　ドラッグ

種別	名称／俗称	効果時間	効能	服用方法	価格($)
筋力増強剤	グリーンオニオン	1時間	【STR】+2	皮下注射	50
	ポパイン	1d3時間	【STR】+6	皮下注射	300
加速剤	イエローストーム	1時間	【DEX】+2	鼻孔にスプレー	50
	ニューカッスル	20分間	【DEX】+6	鼻孔にスプレー	500
士気高揚剤	カミカゼ	1時間	【WIS】+2	錠剤服用	50
	ハラキリ	1時間	【WIS】+4	血管注射	200
	テンプラ	2時間	【WIS】+8	血管注射	1,000
混合剤	ブレンドトム	1時間	【STR】、【DEX】、【WIS】の各能力値に+2	カプセル服用	300
知覚増大剤	P−4001	30分間	【INT】+2	液体服用	25
	XP−4002	1分間	【INT】+10	液体服用	800
体力増強剤	金鋼呼錠	1時間	【CON】+2	錠剤服用	300
	ゾンビーズエキス	30分間	【CON】+6	鼻孔より粉末吸入	1,000
精神安定剤	リラックスティック	2分間	怯え状態から回復。また出目20使用時の達成値に+1	火をつけて吸う	3 (12本)
細胞活性剤	セル・クリーム	瞬間	hpを2d6回復	患部塗布	100
	リジェネレイター	30分間	毎ラウンドhpが2点回復	皮下注射	1,000
	ハイ・セル・クリーム	瞬間	hpを2d6回復	患部塗布	500
	ハイパーマッスル	1時間	一時的hpを10点得る	皮膚塗布	200
鎮痛剤	モルヒネ	瞬間	苦痛を和らげる	皮下注射	5
	バーサーカー	1時間	苦痛を感じなくなる	皮下注射	500
自白剤	GR61	1日	〈威圧〉に弱くなる	カプセル服用	200
	アップルX	永久	〈威圧〉に弱くなる	皮下注射	100
冬眠剤	ケイブベア	2d6週間	眠り続ける	血管注射	50
メラニン増加剤	ブラッキー201	永久	肌、髪、目の色を変える	薬槽に体を浸す	100
メラニン減少剤	ホワイティ203	永久	肌、髪、目の色を変える	薬槽に体を浸す	100
洗脳剤	ブランク・ブレイン	永久	すべてを忘れる	脊髄注射	200
ホルモン剤	ブルースキャロップ	1週間	1週間服用し続けると後1週間性転換する	錠剤服用	100
延齢剤	スーパードルフィン	永久	服用し続けると老化を防ぐ	座薬	10,000
成長抑制剤	リリパット	永久	服用し続けると老化を防ぐ	座薬	5,000
幻覚機器	バードポイント	持続	幻覚をおこす	電極を接続	50
	ソフトポイント	持続	幻覚をおこす	電極を接続	100
媚薬	ゴールドレベル3	3時間	ナイトライフを3倍楽しめる	鼻孔にスプレー	10
蘇生剤	スナップショット	瞬間	3時間以内に死亡した者を蘇生させる	血管注射	1,000
抗毒剤	ポイズンキラー	12時間	毒に対するセーヴに+1	カプセル服用	50
血清	ヘルスコーピオン	瞬間	ヘルスコーピオンの毒を中和する	血管注射	100

その他アイテム

ここでは、様々なアイテムについて説明する。ここで紹介する物は基本的に個人で携帯する物であり、所持していればいろいろと便利なものばかりである。

アイテム解説

共通サイレンサー：I、II類の銃につけられ、銃声を抑えることができる。銃声による〈聞き耳〉判定をされる場合に、判定に−5のペナルティを与える。

共通フラッシュハイダー：I、II類の銃につけられ、発射炎を消すことができる。発射炎による〈視認〉判定をされる場合、判定に−5のペナルティを与える。

ガスマスク：フェイスガードとなるマスクで、粉塵や有毒ガスなどから目や呼吸器を保護する。

パラシュートパック：飛行機から降下するときに使用されるパラシュートで、安全に地上に降りることができる（大気の状態が安定していれば）。本来の目的以外に使われることもある。

双眼鏡：遠くのものを近くにあるように見ることができる。遠くのものを〈視認〉するときの判定に＋1のボーナス。IRビジョン装備。

ゴーグル：砂塵などから目を保護するためのゴーグル兼アクティブ式の赤外線暗視装置。IR投光器で照らされた物を見ることができる。

懐中電灯：向けた方向に長さ6MV、終端で幅3MVの帯状の範囲を照らしだす。その範囲内は暗闇に視認困難が無効化される。6時間持続し、充電には1時間かかる。

消火器：消火液を噴射して消火活動を行なうための道具。焚き火程度の炎ならは1ラウンド、炎上するメカニックでも6ラウンドで消火できる。使い捨て。

応急キット：応急手当に使用する簡単な治療道具。〈救急医療〉判定に＋2のボーナスがある。1つのキットで5回まで使用できる。

サイボーグ用治療キット：フルボーグに対して治療（修理）を行うときに使用する器具。難易度15の〈救急医療〉判定に成功すれば、2d6点ヒットポイントが回復する。

皮下注射スプレー：針のない注射器で、ほとんど痛みを感じずに注射ができる。皮下注射用ドラッグを使用するときに使う。

血管注射器：針のついた一般的な注射器で、血管注射用ドラックを使用するときに使う。他の服用方法よりも慎重に使う必要があるため、戦闘中に使用する場合の難易度は15ではなく20になる。

発煙筒：1回分。ソリッドシューター用ではない。投擲可能でCSDと同じ効果を持つ。

信号弾：1回分。ソリッドシューター用ではない。上空に非常に目立つ光を放つ弾を撃ち出し、合図などに用いる。

テント：4〜6人用の大型テント。荒れた天候でもキャラクターを温かく乾いた状態に保つ。〈サバイバル〉判定に＋2のボーナスが得られる。

寝袋：キャラクターを温かい状態に保ち、野外でも快適な睡眠できるようにする。

発信機：1cm立方ほどの大きさをする発信器で、50ｑ先までレーダーで捉えることができる。

NBC警告計：放射能、細菌濃度、温・湿度を知ることができる。さらに気象情報を知らせるラジオも付属している。

地上車修理工具セット：破損したメカニックを応急修理する際に使用する材料などの消耗品セット。〈メカ整備・修理〉判定に＋2のボーナスがある。5回分。

ゴムボート：普段は20cm立方の大きさに畳まれている2人乗りのゴムボート。圧縮空気の入ったボンベがセットされており1ラウンドでゴムボートになる。

ライフジャケット（救命胴衣）：着用することで、〈水泳〉技能に＋5ボーナスが得られる。気絶状態となっても溺れることはないが、着用したまま潜水するには−5のペナルティを受ける。種別がジャケットのため、それらの防具とは一緒に着用することはできず、またこの上に重ね着することもできない。

スコップ：折り畳み式のスコップで、主に穴を掘るときに使用される。

野外調理セット：小型コンロ、鍋、ポット、ナイフなどがセットになっている調理器具。荒野で暮らすための〈サバイバル〉判定に＋1のボーナスがある。

レーション：1日分の携帯用食料。様々な種類があるが、いずれも充分な栄養の食料と水が保証されている（味はともかく）。

サバイバルキット：3個分のレーションとモルヒネ、セルクリーム、応急キッドが入っている耐水性非常用バッグ。

ハンググライダー：無動力で空中を移動することができる。飛び上がったり、進路を変えたり、着陸するたびに難易度15の〈平衡感覚〉判定に成功する必要がある。

ロケットリュック：背中に背負う小型ロケットで、1ｑ飛行することができる。戦闘中ならば、1ラウンドに20マス移動できるが、移動するには難易度15の〈平衡感覚〉判定に成功する必要がある。

サイボーグ用流動食レーション：サイボーグ用の食料。サイボーグなら5回分だが、人間が食べた場合は1回分にしかならない。

ハンディビデオカメラ：片手に持って歩ける小型の撮影装置で、連続24時間の撮影が可能。IRビジョンを組み込むこともでき、メカニックに取り付けることもできる。

カーオーディオセット：小型のオーディオセットで、さまざまな音楽を楽しむことができる。メカニックに取り付けることもできる。

トランシーバー：小型の携帯用無線機で、有効レンジは5km。ヘルメットに内蔵することもできる。

アーミーナイフ：いわゆる十徳ナイフで、〈装置無力化〉の判定に＋1のボーナスがある。

マイクロトーチ：5mmほどの鉄板なら焼き切ることができるトーチ。1分しか使えず、使い捨て。

サイバークリーニングキット：フルボーグの関節などのほこりを化学スプレー、ブラシなどとるための道具。

多目的警報ポッド：ジュース缶ぐらいの大きさのポッド。設置した後、NBCの他、振動、熱、ガスなどを感知するとブザーで警告する。

盗聴器：大きさ1ｐ立方ほどで、周囲の音を特定の周波数で発信する。トランシーバー、無線機、ラジオで受信できる。受信範囲は100m。

ラバースプレー：フルボーグのメタルボディを、見かけだけ皮膚状ゴムで覆うためのスプレー。1缶で1体分。激しい動きや熱が加わるとすぐ破れる。

ホログラフ写真機：立体写真を取ることができる写真機。完全な写真にするには、写真機のコンピュータが指示する3方向から写真を撮らなければならない。贅沢品。

ホロフィルム：10枚（30回）分。フィルムというよりバッ

テリー入りの記憶盤で、ホログラムは盤に立つように出現する。

ネオンテープ：長さが100mあるガムテープ状のアイテムで、一度電流を流すと1時間の間ネオンのように光る。熱はでない。

ワイヤーランチャー：ワイヤー付きのフックがガスで発射される。最大射程100mで、300kgの重さまで耐える。

ブレインスキャナーデッキ：死亡直後（3時間以内）の人間から情報を引き出すことができる。本人が思考していたことより、死ぬ3分前〜瞬間まで見ていた物、聞こえたこと、話したことなどがプレイバックされる場合が多い。

ロープ：長さ100mのナイロン製ロープ。丈夫だが刃物で簡単に切断できる。

ワイヤー：長さ100mの金属製ワイヤー。ロープよりも丈夫で切断も難しい。

防寒着：着用することで、極寒でも行動できるようにする装備。寒さに対する頑健セーヴに＋10のボーナスが与えられる。コート扱いとして装備するため、種別コートとは重ね着できない。

携帯用GPS：現在位置を調べるために使用する衛星測位システム。周辺地図と共に緯度と経度で現在位置を表示するが、シティ周辺以外は地図の精度はよくない。目印のない荒野を移動する者たちに取っては必需品。

ハンター用セットアイテム：以下のセットは職業別のハンター推奨アイテムである。これらのセットは通常全てをそろえるより少し安くお得になっている。

バウンサー・セット：ガスマスク、ゴーグル、サバイバルキッド、NBC警告計、トランシーバー、発煙筒、信号弾

ランドブラスター・セット：ガスマスク、ゴーグル、サバイバルキット、NBC警告計、トランシーバー、消化器、地上車修理工具セット、スコップ

ブロックバスター・セット：ガスマスク、ゴーグル、サバイバルキット、NBC警告計、トランシーバー、発煙筒

ネットライナー・セット：ガスマスク、ゴーグル、サバイバルキット、NBC警告計、トランシーバー

ハスラー・セット：ガスマスク、ゴーグル、サバイバルキット、NBC警告計、トランシーバー、双眼鏡、ハンディビデオカメラ

表9-12　アイテム

名称	ENC	価格(W$)
共通サイレンサー	0	20
共通フラッシュハイダー	0	20
ガスマスク	0	50
パラシュートパック	3	200
双眼鏡	0	600
ゴーグル	0	50
懐中電灯	0	10
消火器	2	10
応急キット	0	10
サイボーグ用応急キット	0	50
皮下注射スプレー	0	10
血管注射器	0	2
発煙筒	1	5
信号弾	1	5
テント	12	200
寝袋	6	100
発信機	0	100
NBC警告計	0	50
地上車修理工具セット	3	50
ゴムボート	10	80
ライフジャケット(救命胴衣)	1	10
スコップ	3	10
野外調理セット	7	100
レーション	1	5
サバイバルキット	3	50
ハンググライダー	8	300
ロケットリュック	10	500
サイボーグ用流動食レーション	1	10
ハンディビデオカメラ	1	100
カーオーディオセット	5	500
トランシーバー	0	25
アーミーナイフ	0	100
マイクロトーチ	0	10
サイバークリーニングキット	3	200
多目的警報ポッド	2	500
盗聴器	0	50
ラバースプレー	1	10
ホログラフ写真機	2	3,000
ホロフィルム	0	200
ネオンテープ	1	10
ワイヤーランチャー	5	200
ブレインスキャナーデッキ	5	9,500
ロープ	1	10
ワイヤー	2	50
防寒着	2	100
携帯用GPS	1	5,000
バウンサー・セット	5	210
ランドブラスター・セット	11	270
ブロックバスター・セット	4	205
ネットライナー・セット	3	200
ハスラー・セット	4	900

第10章 ワールド

地球概要

21世紀、カタストロフに襲われた地球はその姿を大きく変えてしまった。その大部分が荒野と化し、人々はメガ＝シティと呼ばれる都市での生活を余儀なくされた。そんな変わり果てた世界についてここで紹介する。

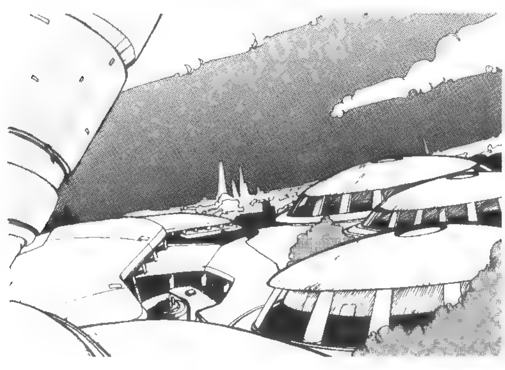
背景　2150年代の世界

20世紀末から現代にいたるまで、人類はふたつの大問題に行く末を塞がれていた。1つは文明の進歩と人間の生活圏の増大に伴う環境破壊、もう1つはエスカレートするばかりの各地の紛争、テロリズムの横行などである。もっとも後者は、環境破壊と人口の過密による危機感からの一種の集団ヒステリーであると結論づけられているが、何の解決策も得られずにいた。

2050年代のヨーロッパ連合化運動、2060年代の中部アフリカ連邦の成立、2080年代の汎アラブ戦争など、血生臭い抗争が世界中に蔓延したが、幸いにも現代に至るまで人類の文明は順調に発展し、世界戦争と呼べるものは勃発していなかった。しかし、2090～2100年頃の間に大事件が発生した。長期にわたる環境破壊、N、B、C各兵器の全地球レベルでの限定使用は自然科学者たちやコンピュータにも予測不能なカタストロフを引き起こしたのである。

大洪水、大地震をはじめとする天変地異、各地のエネルギー施設（主に原子力発電所）の倒壊、B、C兵器の作用と考えられる新しい種類の病疫の発生は、たった10年間で人類の総数を1／6に、他の生物たちをそれ以下まで減らしてしまい、そして汚れた荒野には、生き延びた突然変異体（ミュータント）が徘徊するようになったのである。

現在、人類の生存圏は世界各地の旧文明のなかでも運よくカタストロフを避けることができた大都市（メガロポリス）を中心に建造されたメガ＝シティと細々と建設されたスペースコロニー群、月面の小都市だけであり、各都市首脳部は住みにくくなったこの星を脱出する宇宙植民計画にやっと着手したという状況である。大部分の人は相変わらずの無差別テロ、都市犯罪、疫病、急変する自然気象、近隣の対外紛争、荒野から迷い込んでくるミュータントなどに怯えて暮らしている。それでも都市での生活はまだまだ安楽であると言えた。



自然環境

メガ＝シティの外で最も良く見られる光景は荒野と砂漠である。大気は常に極めて不安定な状態にあり、気象も様々な状況となっている（強酸の雨、ウィルスを運ぶ大竜巻、300℃を超える熱風は恐るべき脅威といえる）。
砂漠の上空などはオゾン層がまったくないということも珍しくなく、海は沿岸を除いて汚染は進んでない。

この厳しい自然環境の中でも最も困った現象は、磁気の乱れである。あらゆる電子機器、時にはサイボーグの人工神経システムにまで影響を及ぼすこの現象により、ほとんどの航空機、エレクトロニクスの粋を極めた陸、海上の兵器は限定状況下でしか使えなくなっている。各メガ＝シティ間の通信は光ケーブルの使用により問題はないが、物資の輸送には大気圏外を飛行する亜軌道シャトルか、“ランドブラスター”と呼ばれる、運び屋の手を借りるしか方法はない。

しかし、これだけ過酷な環境下でも都市とわずかながら残された森林だけは現在、気象コントロール衛星により、かろうじて守られている。気象コントロールは都市より森林の方が優先度が高くなっているが、これは酸素を生み出す森林とそこに住む生物はいまや地球にとってかけがえのない財産だからである。たいていの森林にはガードロボットが配置されていて、侵入者に容赦のない攻撃を行なう。しかしこの時代には、木製品、動物は宝石より高い値がつくので、密猟者は後をたたないのが現状である。なお、純粋な生物はいまや都市内で保護されているものと、森林にわずかずつしか生存していない。

荒野に徘徊する生物の変異体は総称“ミュータント”といい、中には紛争の際、とり残された狂った自動兵器、サイボーグなどが野生化したものも含まれている。ほとんどが凶暴で知能も低いが、一概にすべてがそうとは言い切れず、ときおり都市に迷い込んでくるものも存在する。またバイオ工学はすばらしい進歩を遂げたが、ミュータントが増えるにつれ、さらに宗教関係からの執拗な攻撃もあって、バイオ兵器は全面廃止に追い込まれた。ただしその他、食料供給面や医療面での研究と実用化は地球再生計画の一環として盛んに行なわれている。

国際状況

地球環境は悪化したものの、人類はその文明を維持している。彼らはどのように世界を生きているのだろうか。

巨大企業と政治

この時代、ごく一部の地域をのぞいてメガ＝シティとその住民は企業に支配されている。行政府はもちろんあるが、動かしているのは巨大企業である。そもそも、2050年頃からの汎世界紛争の原因は巨大企業同士の経済戦争であった。そこで2088年のブラジリアでの非公式な会談でいくつかの取り決めがなされ、その結果が巨大企業による世界の分割統治となったのである。

地球上の20数ヶ所のメガ＝シティは、それぞれ数社の巨大企業または対抗して作られた中小企業連合体によって守られ、住民は代償に彼らの製品を買わされることになっている。都市を支配する企業は経済のみならず政治、軍事面へと手を拡げはじめ、今では警備会社が警察となり、軍も私設軍へと吸収されていった。また、他のメガ＝シティの各営業所は、大使館的な役割を果たすことになった。

支配する者は以上のように企業にとってかわられたが、人々の暮らしはそう不自由でもなく、不満の意を表す者はそう多いわけではない。ただし社会不安から暴動やテロは21世紀より多いのが現状である。

資源・エネルギー

この時代の一般的なエネルギー資源は、原子力などの科学燃料である。原子力エネルギーは制御の難しさから21世紀中ごろから急速に減りはじめ、代わって軌道上の発電衛星からのいわゆるマイクロウェーブが多く使われはじめたが、昨今の地磁気の変調からマイクロウェーブ発電は困難となり、結局多少危険でも確実な原子力発電所が再稼動をはじめたのである。もちろん核融合炉の安全性はテクノロジーの進歩でかなり高いものになってはいるが。また、内燃機関はガソリンから水素などの化学燃料または電気（モーター）にとってかわられている。

なお、すべての核をはじめとする大量殺戮兵器（N、B、C：核、生物、科学兵器）は、現在では（建前では）全面凍結されている。

宇宙開発

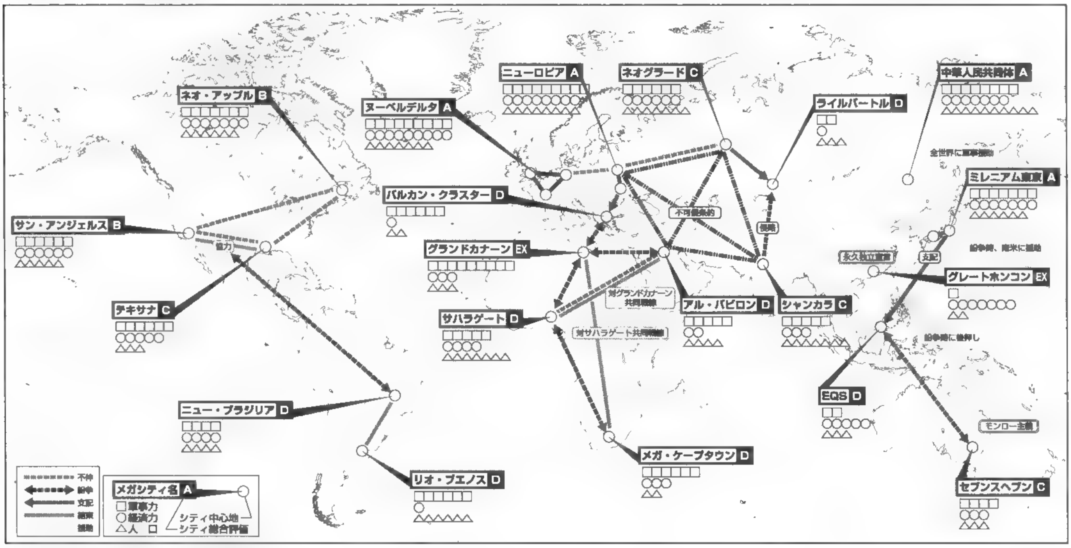
地球規模の様々な汚染は年々ひどくなり、一説によると地球は早くても100年でまったく生物の住めない星となるとさえ言われている。その一方で、原因はわからないが汚染が浄化されつつある地域も現実に存在している。こういった状況の中で、各メガ＝シティは宇宙開発か地球再生かどちらかの方針をとっている。ここでは宇宙の開発状況について説明する。

大気圏外・低軌道上（高度250〜300km）： ここには21世紀から現代までの多数の様々な用途の人工衛星が所せましと浮かんでおり、これらの間をときおり亜軌道シャトルが通り抜けている。亜軌道シャトルとは、メガ＝シティ間を結ぶ唯一の公的交通機関で、一度大気圏を脱出し、再び目的の都市へ再突入する、安全で速いものである。ただし、その費用は決して安くはない（1回W＄5,000）ため、利用できる人は少ない。

スペースコロニー： ラグランジュ・ポイントに浮かぶこの人工島群は地球の食料の90％を生産する、食料生産工場である。どこのメガ＝シティ（あるいは企業）も10基前後のコロニーを所有している。ただし、そのすべては農地とそれを制御する数10人の技師がいるにすぎず、コロニーには多数の人間が居住するスペースが残されていない。そして、スペースコロニーへの移住はどこのシティでも考えていない状態である。

月面都市： 月面は急速に開発されている場所である。様々な鉱物資源の宝庫であり、人類の移民先として有力視されているのが一番の理由である（もっとも鉱物の採掘は地球でもコストパフォーマンスの面からいまだ盛んに行なわれているが）。月面に関しては各メガ＝シティ間もっとも競争の激しい所であり、支配企業のほとんどはかなり大きな都市を建設している（本社を移してた企業もある）。ゆくゆくは宇宙開発を中心としているメガ＝シティの住民をすべて移民させるというのが建前である。しかし、それがとうてい近い将来には不可能であることは皆知っているため、一般市民の人生目標（？）は他人より早く月面に移民することと言われている。他にも火星および金星の殖民計画も研究中と言われている。

図10－1　世界のメガ＝シティのパワーバランス［POWER BALANCE OF MEGA-CITIES］



提供／ヌーベルデルタ戦略研究所

2150年代の地球には合計20ヵ所のメガ＝シティが存在している。これらの都市はそれぞれが名目上は独立しており、時には協力しあい、また時には紛争という形の解決策で自らの利権を拡大しようとする。

図は世界のメガ＝シティ間の特に強い関わりを表したものだが、これを見ると世界の中心地がヨーロッパであることがわかる。地球上におけるあらゆるもめ事はアフリカで決着がつけられる。アフリカ大陸〜地中海〜中東にはそれぞれ仲の悪い5つものメガ＝シティが争い続けているが、ほかの有力メガ＝シティの代理戦争をやらされることも多い。

※ 軍事力については、陸海空に加え宇宙戦力や戦時外交能力までを総合評価したものであり、必ずしも実戦部隊の数や装備だけを表すものではない。
※ 総合評価については、軍事、経済、人口などに地勢的要素や月面都市でのプレゼンスを加味したものである。“EX”とは独自の路線をいくシティなため、評価不能であることを表している。

メガ=シティ概略

地球は21世紀末の天変地異"カタストロフ"によって一度滅びたが、生き残った人々は旧世紀の大都市の跡地にメガ=シティという超巨大都市を建設した。このメガ=シティは支配企業によって運営される荘園のような街で、そこの住人はすべて企業のために働いている。建設当初は市民が安心して暮らせる都市だったはずだが、様々な理由から今では決して安全な場所ではなく、無差別テロ、凶悪犯罪、暴動、疫病が絶えず発生しているのが、現在のメガ=シティの姿である。

都市ごとの人口は5千万〜1億人ほどで、構造は1基〜数基のマザーコンピューター(または人工知能)のある中央ブロックと、いくつかの区画(セクション)からできており、最外郭をぐるりと難民キャンプ、またはスラム街が囲んでいる。各区域の概略は以下の通りである。

中央ブロック:ここには巨大コンピューターの他、都市行政施設やメガ=シティを実質的に支配している巨大企業のビルが立ち並んでいる。中央ブロックだけで100万都市ほどの面積を占めてしまっている。

区画(セクション):工業、エネルギー、居住用区画などが中央ブロックを囲むようにつくられている。この「区画」が都市から離れているものもあり、それは「タウン」と呼ばれている。タウンの形態として最も多いのが重要地域などに配される軍事施設である。

その他:メガ=シティ内で最も面積の広いのが、スラム街または難民キャンプである。元々計画されたものではなく、各地から集まってきた難民たちが住みついて発生したもので、どこのメガ=シティ行政府も救済政策はせいぜい食料配給程度であり、暴動やテロリズムの温床と化している。少しましな所ではスラム街と居住区画の間にダウンタウンが出来始めている。

また、メガ=シティには、安全度によって6つのゾーンが存在する。

パーフェクトセキュリティーゾーン(絶対保安区):都市機能中枢が存在する場所。完璧なガードシステムによって守られ、特定の身分の者しか入ることはできない。

プライマリーセキュリティゾーン(第1級保安区):各種官庁、企業ビル群、エネルギー施設、企業幹部などの上級幹部の住宅などが集中している地区。幹線道路には常時検問が設置されており、区内も常時パトロールが実施されている。この区への武器の持ち込みは自衛目的の小型銃器以外は固く禁じられている。

セカンダリーセキュリティゾーン(第2級保安区):工業施設、アーミー駐屯地、ビジネス街、一部住宅地で形成されている。第1級保安区ほどではないにせよ、きちんとした保安がなされており、夜中に歩いてもまず安全な地域とされている。だが実際に使われていない区画(再開発計画などで)の保安は手薄なことが多い。ここも、過剰な武器の持ち込みは禁止されている。

ゼネラルセキュリティーゾーン(一般保安区):主に住宅地で形成されているが、なかばダウンタウンと化しているような場所。ポリスロボットの巡回くらいの保安であまり安全とはいえない。

ホワイトゾーン(再開発予定区):ダウンタウンである。犯罪が起こらないかぎり、ポリスが出動することはない。正直なところここまでは手が回らないらしいが、それでも1年のうち1〜2カ月は犯罪予防月間と称してポリスロボットの定期巡回が実施される。

アンバーゾーン(俗称):シティとして設定されていない、難民キャンプなどの外縁部。ダウンタウンの中でも特に治安の悪いところもアンバーゾーンとして扱われる。ダウンタウンの規模面積が小さいシティほどこういう場所は多い。

メガ=シティの運営システム

メガ=シティは都市機能AIと支配企業の元、行政府によって運営されている。メガ=シティの運営機構のすべては高度に効率化され、住民の誰もが何不自由ない生活を送ることができるはずだった。しかし、どこのシティでも当初の計画どおりにはいっていない。それは想定収容人口を上回る難民の流入、シティ内の支配企業間あるいはシティ間の抗争や牽制の悪影響、資源の枯渇やシティを取り巻く自然環境の悪化がその原因だからである。たいていのメガ=シティ行政府は、さほど重要でない管轄区(ダウンタウンとか難民キャンプ)を運営システムから切り離す方針で機能を維持しているが、それでも住民すべてが満足のいく結果には至ってない。

都市機能AI

エネルギー施設、交通、流通、保安など、これらのすべてを管理しているのは都市中枢たる超高機能AIであり、コンピュータネットワークがその手足となっている。行政府はAIに判断できない決定とか、方針などは指示を出すが、細かな運営は機械に任されており、住人もみな何かしらネットワークの恩恵を受けている。

しかしながら、住民はコンピュータに支配されているわけではない。誰もがそれをメディアやツールとしてうまく使いこなしているだけである。しかしながらその恩恵に浸りきっている結果、都市機能AIが失われた場合、メガ=シティの運営は成り立たなくなるだろう。

行政府

メガ=シティ行政府は、旧世紀の政府と同じ役割をする組織である。つまり、地域と住民を治める-シティという地域体の利益/利権を守り、都市およびその機能の管理/運営を行なう自治団体である。微妙に異なる点としては、行政府は市民によってではなく、その土地ごとの巨大企業によって動かされているということだろう。そして、国家というものはこの世界には存在せず、メガ=シティのそれぞれ(といっても、シティは小国家ほどの規模があるが)が独立行政府を構えているということである。

市政を司る高官たち(市長や議員、裁判官など)は支配企業の幹部が出向したり、企業の息のかかった者が選ばれる。市民の意見が選挙に反映されているかどうかはこの場合問題ではない。もっとも行政府といっても、その中で働く人間の重要度は、実はそれほどでもなく、どちらかというと、シティの代表とかAIの監査機関という色合いが強い。それは司法業務が、企業化した各種公安機関(言い替えれば公営化した警備会社)が機能し、行政/立法ともに都市機能AIがほとんどの業務をこなしているためだろう。議員たちは支配企業/市民の意向をAIに伝え、折衝する立場であり、この傾向は高等なAIを据える一流メガ=シティほど顕著となっている(AIがそれだけ信頼されているということでもあるが)。

ひとことで言ってしまえば、行政府は支配企業の利益のために存在する機関だが、住民が必ずしも悪政/圧政に苦しんでいるというわけでもない。支配企業は、結局のところ地域に住む住民によって形成されている団体であり、支配企業が

利益を得れば、その従業員（＝大部分の市民）に少なからず還元されるからである。都市をうまく運営しなければ、一番困るのは支配企業そのものである。だから、企業はそれが本職でないにしても、(自身のために)なるべくうまくシティを治めていかなくてはならないのである。

ちなみに福祉に関しては、シティの方針によって千差万別であり、裕福なシティだからといって社会福祉が整っているとは限らない。世の風潮としてはあまり福祉はあてにされていないというのが現実である。

公安機構

公的な警察あるいは警備機構は存在しない。書類の上ではすべてが企業化しており、シティ全体の公安は支配企業傘下の警備会社が担当しているのがふつうだが、企業以外の大きな地域自治団体があるようなところでは、住民有志の自警団、宗教団体の私兵組織、支配企業の傘下にない傭兵団のような民間警備会社が存在する。

普通の市警（いわゆるポリス）と捜査専門のCBI(City Bureau of Inverstigation)、そして重犯罪に対応するSWAT(Special Weapon Attack Team)の3つは名前こそ違え、どこにも必ずあり、メガ＝シティから離れたタウンにはこれらを一手に引き受けるシェリフが置かれていることもある。また、収拾がつかないコンピュータ犯罪の多発に対抗してつくられた、AHP(アンチハッカーポリス)もあり、これらは公安機構または支配企業のコンピュータ部門のどちらかに置かれている。

ここでは支配企業下の公安機構の一般的な組織を解説する。

ポリス：ノーマルポリス、市警などとも呼ばれる警備／パトロール主体の組織。業務内容が簡単で、人手が必要なセクションであるため、実働部隊のほとんどは、安価なポリスロボットに置き換えられている。

RP：対暴動警察、ライオットポリス。ロボットポリスでは対応しかねる事態に備えた部隊で、体育系の警官で構成されている。

CBI：シティ捜査局、事件を捜査するセクション。もちろん構成員は優秀な刑事たち。

SWAT：凶悪犯罪、テロ犯罪などに対応する武装警察。はえぬきのエリートだけで構成された殺人部隊であり、VIPの警護を行なうこともある。

AHP：アンチハッカーポリス。コンピューター／ネットワーク犯罪に対応する専門のセクションで、ハッキングの横行するMHワールドには必要不可欠な警察機構。

その他：土地柄や取り締まる環境によって装備の異なる変わったセクションも存在する。たとえば、ハイウェイ警察、水上／海上警察、地下鉄コマンド、エアポリス、都市外周検問警察など。

アーミー

アーミーは支配企業の有する私設軍、あるいは行政府のコントロール下にある軍隊をさす言葉で、陸軍のみならず、海軍、空軍、宙軍などすべての軍がこう呼ばれている。

基幹産業がアーミーである支配企業（ほかのシティの要請で戦力を派遣する巨大傭兵団）も存在しているが、ふつう、アーミーは支配企業の権益を守る(シティの防衛もその任務)だけの存在であり、国際条約によって大規模な戦争行為は禁止されているので、その規模は昔の軍隊に比べて小さい。ただ、そのぶん金はかけてあるため、装備は最新型で非常に強力である。

紛争はひんぱんに発生するので出番は少なくないが、損失を恐れるスポンサーはたいてい傭兵を数100～数1000人雇って、彼らを前線に送り込む。また、アーミーは傭兵ではまかなえない海軍や空軍、陸軍の中でも費用のかかる戦車などが主力とされているが、上記の理由で実戦に参加することはほとんどない。もっとも、空軍、海軍といってもその規模は極限まで縮小され、航空機保有数は2桁～3桁、戦闘艦は大きくても沿岸警備用の巡視艇が主力であり、あとはせいぜい駆逐艦とか潜水艦が配備されていればいいほうだろう。

ほかにアーミーのセクションとして特徴的なのは、特殊部隊の存在である。いわゆるゲリラ戦を得意とするこうしたエリート兵の小集団は、最新型の戦闘サイボーグで構成されており、スポンサーの信頼が厚い。彼らは、優秀なためか凶悪犯罪やカウンターテロ作戦に駆り出されることもある。

ちなみに、この世界では軌道／ラグランジュポイント（スペースコロニー群）／月面でのプレゼンスが重要視されており、宇宙での覇権を競うための宙軍は、とくに有力なシティで重点を置いて組織されている。

そのほかの軍組織

支配企業の下にないもので有名なのは傭兵軍である。傭兵軍は星の数ほど存在し、その規模も数人のチームから数千人からなる大軍団までさまざまだ。彼らは紛争のさいに、支配企業から金を貰って代わりに戦うのを生業としている。装備はアーミーにくらべてよくないが、実戦経験が豊富なため戦闘力は高い。ハンターチームも小規模ながら、高い戦闘技術と強力な装備を持つ優秀な戦闘集団であり、しばしば傭兵に混じって紛争に参加する。

軍隊ではないが、CDA(民間防衛組織)は、一般市民に自衛術を教える民間組織で、荒事で稼いでいる連中のなかには、ここで基本的な訓練を受けた者も多い。

メガ＝シティでの生活

メガ＝シティの市民たちは貧富の差が激しく、富める者ほどシティの中心に近いところに住んでいる。

建築物は障害がなければ、昔とかわりないビルとか住宅である。土地の少ない場所では地下街や超超高層ビル、そのほかさまざまな科学技術を駆使した建築や都市設計がなされている。また、汚染が激しかったり、なんらかの外敵が存在する所、特殊な環境下にある所などでは土地／地域ごとの工夫が凝らされる。

中級以上の市民は、AIが管理するホームオートメーションの行き届いた住宅に住んでおり、ダウンタウンの安アパートでさえ、生活のはしばしで文化／科学の一部に触れることができる。いくつか具体例を取り上げてみよう。

住宅：各家庭にはホームAIが設置されており、セキュリティと室内環境を常時管理している。電気／ガス／水道／通信回線などは一括された共同ケーブルを通じて供給され、下水も同様である。共同ケーブルは20～21世紀に盛んにつくられたものでダウンタウンにもあるていど行き届いている。ネットワークの恩恵は家庭端末機で受けられるだろう。電子情報メディア、映像／音楽娯楽はすべてネットワークから受け取ることができ、さらに電話のようにこちらからの通信にも使えるようになっている。

音楽：音楽は一番身近な娯楽であり、文化だろう。通常のオーディオもあるし、ジャック＝イン端子があれば、脳で直

接音声情報を受取り、よりダイレクトに音楽を楽しむことができる。再生／録音メディアは3インチのディスクだが、21世紀代の物とは情報量も性能もケタ違いだ。コンサートは昔通り公会堂やライブハウスで行なわれるが、アーティストが望むなら宇宙空間などの変わった場所でもライブはできる。親しまれている音楽ジャンルは、暗い世相を反映してか、やはりパンク／ヘヴィメタ系の係累。ただ中流街では、アイドル系やポップス／ロックが、上流階級では民族音楽やクラシックが好まれる傾向にある。

食：食糧供給事情はきわめて悪く、地上ではコロニーからの輸入製品か、工場でつくられるバクテリア系食品"スコップ"が主食である。だが、食習慣は昔とさほど変わりない。スコップは昔ながらの食材そっくりに加工できるのだ。

メガ＝シティ時代より以前は各地方ごとにさまざまな食習慣があったが、近隣の住民が集まってきたので、（料理の指向は地域ごとにあれど）おおむねバラエティに富んだ料理が楽しめるようになった。一日3食の食事をとるのが一般的だが、宗教的理由で2食あるいは4食以上に分けて食事をしたり、断食する者もいる。また、内臓をサイバー化したサイボーグのなかには、特有のペースト状流動食を、本人の意志にかかわらず医薬品のように規則正しく摂取しなくてはならない者もいる。

ファッション：上流階級の者は昔ながらのトラディショナル／オーソドックスな服装を好み、ファッションサイバーや派手なアクセサリーを嫌う。服の素材にこだわり、できれば高価で着心地のよい天然シルクやコットンを入手しようとする。

中流市民は機能を重視したファッションを好む。はっきり言えば、服にはあまり気を使おうとしないのだ。合成素材のフォーマル／カジュアルウェアが彼らのユニフォームであり、若者だけがその時々の流行を追うという感じだ。

そして、ダウンタウンに暮らす下層市民はもっともファッションに敏感で、レザーや金属を主体にしたハードなイメージの服や、斬新なファッションサイバー、奇抜なヘアスタイル、戦闘的なジェスチャーを好んでいる。

娯楽施設

自然が破壊され、動植物が激減した現在、水族館や動物園はいまや研究所のようなものとなり、一般人は入ることはできない。プラネタリウムや映画館、遊園地、巨大プールそのほか科学技術によってつくられた娯楽施設は昔と変わりない。

やや変わったのは、遊園地や映画館だ。遊園地（やゲームセンター）で人気が高いのは、VRシステムを応用したゲームマシンだろう。映画館のような大がかりな映像設備が導入できるホールでは、3D映画を見ることができる。だが、どんな娯楽施設もサイバースペース内のアミューズメントパークにはかなわない。脳に直接入ってくる鮮烈な刺激は他の何にも勝るのである。

スポーツ

スポーツ観戦やプレイへの参加は、いつの時代でも熱心になされる。そして荒廃した22世紀に入ってから考案された新手の危険／派手なショービジネス的な競技も多々ある。人気が高いのはモータースポーツ系で、そのほかにはアングラ色の強い殺しあいじみた格闘物が盛んである。

モータースポーツ

武装モノバイクで行なわれる殺人ホッケー"モーターホッケー"や、兵器を搭載したメカニック数機で戦闘を行なう"ブラッディゲーム"はシティでもっとも人気のある血生臭いスポーツだ。とくにブラッディゲームは、コンバットシェルのみでのバトル、ホバータンクやインセクター同士での一騎討ちなど、派手な種類のメカニックで試合も開催されている。

コンバットシェルのブラッディゲームでは、廃墟となっているデトロイト市全域を使って行なわれる"マシンドール・カップ"が、インセクターだと東京の高層ビル街跡での"多脚戦車戦／旧新宿場所"が有名。

"バトルラリー"は上のふたつに比べればまだ紳士的だろう。戦闘装備を施したメカニックで、ラリーを行なうというもので、プレイヤーは危険な荒野を横断し、エントリー車どうしで戦いつつゴールを目指す。

戦いのないレースは、いまや世界最速のメカニックとなったスポーツホバーで行なわれる。とくに"FH"はかつてのF1レースなみの知名度と人気を確立しており、毎年、有力メガ＝シティを転戦する。

そのほか、ホバークラフトやジェットボートを使ったスピード感あふれる水上レース、技術の進歩やホバーの一般普及によって極限までスピードを追求するドラッグレースもより過激になった。

航空機でのエアレースは皆無だ。ただオセアニアでは4年に一回だけレシプロ級とジェット級の2種の公式エアレースが行なわれ、航空ファンを喜ばせている。

宇宙空間でもメカニックを使ったゲームは盛んだ。地上にはあまり知られていないが、小型航宙ヨットでの"オービタル・カップ"、コンバットシェルをスポーツ用に改造したモビルシェルでの各種競技大会などがあるという。

格闘技

観戦して楽しまれる格闘技の基本は、地下プロレスだろう。他の多くのユニークな格闘ゲームはすべて地下プロレスから派生したものである。

多くの場合、地下プロレスは30分1本勝負であり、ギブアップかフォール、そして選手の死によって勝敗が決定される。急所攻撃や反則などは5秒以内、20カウントでリングアウト、フォールは3カウント、ダウンは10カウントなどルールはかつてのプロレスを踏襲しているが、中身は単なる殺しあいでしかない。ただ、サイバーテクノロジーが発達したこの世界では、レスラーも簡単には死なない。つまり、超人どうしがリングでぶつかり合うわけである。地下プロレスは非合法なものだが、取り締りが厳しい地域になればなるほど、レスラーの肉体のチューンも激化するという。回転ノコやパイルバンカーなど武器の内蔵が容認されている所さえある。

地下プロレスから派生した、有名な新格闘技には爆破殺人拳闘"ボムシング"がある。ボクサー（ボムサー）は耐衝撃プロテクターに身を包み、爆発ペレットのついた金属グローブで打ち合うのだ。爆発グローブから繰り出される派手なパンチがボムシングの最大の魅力だろう。試合は金網が張り巡らされた頑丈なリング上で行われるのが普通だが、時には金網に電流を通したり、リング内に火薬量を減らした地雷をいくつか置くこともある。ボムシング選手はほかの格闘技の選手より自意識が高く派手で、全身にスポンサーの広告刺青を入れたり、場を盛り上げて必殺技を放つなどサービス精神も旺盛である。

交通

巨大なシティ内の交通路のうち代表的なのは、遠距離を短

時間で結ぶリニアウェイである。

ほかはだいたい20世紀に存在するものと変わりはなく、縦横に存在する高速道路、中／近距離用の地下鉄、一般道などである。管理が必ずしも行き届いているとはいえず、渋滞する道路もあるし、高速道路はしばしば過激な暴走族などの出没するデンジャラスゾーンとなっている。

また、シティ外の交通路はごく限られている。どこもメガ＝シティも建前では自給自足が可能とされており、陸路はほとんど整備されていないのだ。海路も同様で、海運はごく限られた地域でしか行なわれていない。

空路は航空機が安全に飛行できる地域が少ないかわり、旅客を目的とした亜軌道シャトルが世界のメガ＝シティを結んでいる。世界規模ではこれが唯一の公的交通機関ということになる。亜軌道シャトルは、一度大気圏外に脱出して、目的地の上空で再び大気圏に再突入する、安全で速い機関だ。しかし、その運賃はやはり安くはない。

犯罪とモラル

この世界では犯罪は日常茶飯事となっている。窃盗、強盗、傷害、殺人、誘拐、そして、ハッキング……。人口過密と社会不安が犯罪を激発させているのだが、一般市民の犯罪に対するモラルが現代に比べて極端に低いというわけではない（つまり何の理由もなく隣人が襲いかかってくることはない）。

犯罪に対する刑罰は決して軽くはないが、この世界では法の及ぶ範囲はメガ＝シティの中だけであり、シティ外ではほとんどの場合、何をしようとも法的に罰せられることはない。メガ＝シティ内で違法行為をして、それが公安機関に見つかったのなら、罰せられる可能性はある。

法律はメガ＝シティごとに違うが、たいていのメガ＝シティの刑務所は犯罪者でいっぱいだし、行政府も犯罪者を更正させる気などない。そのため、中犯罪程度なら罰金ですませてしまうことが多いようである。犯罪の種類と主な刑罰については以下の通りである。

軽犯罪：交通違反からちょっとした窃盗、スリ、怪我の少ない暴行傷害（主にケンカ）などが入る。ハッキングもデータバンクの入口に侵入しただけなら、軽犯罪で済む。また禁制品の密輸が発覚した場合でも、よほど重大な物でないかぎりここになる。

［刑罰］＄10,000以下の罰金、または6カ月以下の懲役。

中犯罪：社会的地位のある人でない限り、この程度までの犯罪の刑罰を受けても何とか社会復帰できる。強盗、傷害、悪質でない、または故意でない殺人、そして、大方のハッキング犯罪、重大な密輸犯罪などが入る。殺人に関してはよほど過剰でなければ正当防衛の主張で無罪にすることができるかも知れない。無期懲役刑が存在しないため、この時代の刑務所といえば最高でも10年の服役をする中犯罪者だけが行くところとなっている。

［刑罰］＄10,000以上の罰金、または3年以上の懲役。

重犯罪：要人の殺害、汚職、悪質な殺人、政治犯（テロリストなど）、重大なハッキング犯罪（都市機能を停止させるなど）、木製品・動物などの密猟者を含む自然破壊犯罪、スパイ行為などの最大限の犯罪。こうした重犯罪者は精神修正刑（洗脳）か、シティからの追放刑のどちらかの選択を迫られる。死刑が廃止されてからしばらくは無期懲役刑が極刑だったが、服役者を収容する刑務所の不足と、どんどん増える重犯罪者に対応できなくなり、今の形となった。

精神修正刑はちょっとした洗脳が済んだ後、罪は許されるが、何かのはずみで再び罪を犯すケースが多いと言われている。追放刑はシティから追放される刑罰で、再びシティに入ろうとするとポリスや賞金稼ぎなどに射殺される。ただし追放刑はバンデットの発生原因のひとつであり、大きな社会問題となっている。

［刑罰］精神修正刑、もしくは、追放刑。

メガ＝シティの保安

メガ＝シティ内での犯罪の発生率と件数は無法地帯と見まごうほどだが、シティの全域で平均的に犯罪が起こっているわけではない。どこのメガ＝シティもその都市構造は似たようなもので、都市機能中枢のある中央ブロックを囲むように居住、工業用などの区画が存在し、さらに最外郭をダウンタウンや、難民キャンプが取り巻いている。そして犯罪の発生も中枢から遠ざかるほど多くなるのである。

たとえ誰であろうと、あまりにも広大なメガ＝シティのセキュリティのすべてを完全に管理していくことは事実上不可能である。特にシティの最外郭のラインはとてつもない長さになるため、まったく野放しの状態と言っても過言ではない。指名手配中のテロリストはもちろん、追放刑を受けた重犯罪人などはシティにはいると射殺されることになっているが、よほど大物でないかぎり、ダウンタウンまでなら自由に出入りできるのが現状である。これに比べ、中央ブロックはほぼ完璧な犯罪対策がなされている。

一般にセキュリティ・システムの内訳には、ポリスロボットの定期的な巡回、ブロック、セクションごとの検問などがあり、事が起こってから（テロ、暴動など）はSWAT、RP（ライオットポリス：機動隊のようなもの）などが迅速に対応する。

支配企業

この時代、ごく一部の地域を除いてはメガ＝シティとその住民は企業に支配されいる。

人類の科学と文明が発展するにつれ、企業＝経済機構を司るものも発言力を高めてきた。企業グループのうち構成員が数1000万人～数億人という巨大な組織は、人類社会で一番強大な存在となっていたのである。

2050年頃からの汎世界紛争のそもそもの原因は巨大企業同士の経済戦争であり、政治家による民意というものから遠く離れた状態であった。そこで2088年のブラジリアでの巨大企業同士による非公式な会談でいくつかの取り決めがなされ、その結果、巨大企業による世界の分割統治が行われるようになった。

彼らはカタストロフ後、蓄えていた資源／組織力で、彼らの拠点であるメガ＝シティを世界中に建設し、人々をそこに住まわせた。市民たちは安全を与えられたかわりに労働力を提供し、自分たちの生産した製品を消費することになった。そして彼らが作りあげたこのシステムと膨大な資本力に支えられ、支配企業は決してつぶれない存在となったのである。例え、大プロジェクトの失敗とか、ほかの支配企業との競争などによって、一時的に左前になったり、傘下の中小企業を売却することはあっても、基幹産業または本社が倒産することとは絶対ありえないのである。

都市を支配する企業は経済のみならず政治、軍事面へと手を拡げはじめ、警備会社が警察となり、軍も私設軍へと吸収された。また、他のメガ＝シティの各営業所は大使館的な役割を果たすようにまでなった。

これだけ巨大になると、ひとり～数人では企業の意志決定

はできない。多くのデータから最適な方法を選ばなくてはならないので、人間などという矮小な存在の命令に従わないひとつの生物としてとらえることもできるだろう。そして、人々に対し無慈悲な決定を下すこともあれば、どんな外敵に対しても強大な力をふるう存在、まるで神のようなものとなったのである。

人類史上最大の企業体ワイズ

世界20か所のメガ＝シティにはそれぞれ平均して、2〜3社の支配企業が存在するが、それらの規模や力はどこでも同じというわけではない。

それにもかかわらず、どうして弱小な企業体は、より大きな企業体に吸収されないのだろうか。それはある一定レベルをこえると、企業は簡単にはつぶれないシステムができあがるからである。もちろんその他に、たとえばその土地ごとの理由一例えば、地元の宗教や風土に強く根づいているからであるとか、実際には他のシティの有力企業の言うなりになっているようなものもある。

ところで、MHワールドにはほかの追随を許さないほど巨大で、底知れぬ力を秘めている企業体がある。それがワイズ・グループだ。

21世紀後半に突然出現したワイズは、世界中から富を吸い上げたのち数年で解散し、今は各地で分割経営が行なわれているが、謎の多い組織として有名である。そのいくつかを紹介しておこう。

①ワイズの母体は、MADという画期的な戦闘メカニックシリーズを開発したベルギーのフレゴー社という小さな町工場と言われているが、まずこれが眉唾もの。

②現在は世界の6つの有力メガ＝シティに、それぞれ莫大な資本からなる独立した企業（ワイズヨーロッパ、ワイズジャパンなど）を置き、そのほかすべてのメガ＝シティに自社の製品を販売する貿易商社を置いている。それなのに、どこのシティにおいてもその支配企業権（経済活動をより有利にし、シティ行政に関与する権利）は辞退している。

③支配企業権を確立していないにもかかわらず、どこのシティにおいてもその勢力は絶大である。



ほかに、グループ発足時、本社を持たない不思議な経営体系で物議をかもしたこと、当時のグループの総支配者、並びに現在の各支社の幹部が何者なのかまったく明かされていないこと、など枚挙に暇がない。

ちなみに、ワイズ・グループが再編成された場合、その気になれば世界の支配企業全部を敵に回しても圧倒できるだろうとさえ言われている。そしてグループ統合は、世界のどこかにいるであろうワイズのトップがそう命令すればすぐにでも可能だということだ。

まさに時代の黒幕的な企業であり、MHワールド中、最大の謎の団体といえるだろう。

世界の交通

世界規模の移動には空路や海路が利用されるのが普通であるが、カタストロフ以降の環境の悪化により、いずれもが大きく制限を受けるようになった。もっとも自給自足が可能のメガ＝シティでは大規模な物資の輸送は必要なくなったため、海路を利用する必要はほとんどなくなり、ほぼ全面的に失われた空路は大気圏外を飛行する亜軌道シャトルの発達がカバーしている。

図10—2は強烈な電磁嵐の発生地域、とくに濃密に大気が汚染されている地域、大気の状態が不安定な地域、そして利用可能な海路および航空機が安全に運用できる範囲を表している。図を見ればわかるとおり、艦船と航空機のルートを阻む障害は3種類ある。

海路の決定的な障害となる要素は電磁波と大気のように見える。だが、電磁波は大気不安定地域の中心に発生することが多いので、実は「大気の状態が常時不安定な海域」のみがその要素である。大気が不安定な海域はすなわち、嵐が常時発生している海域といってもよいだろう。無理をすれば海路とならないわけではないが、超高気圧／超低気圧は想像を絶する嵐を巻き起こすので、避けるのが普通である。海路はこうした障害地域の間を縫うように細々と形成されている。ただし、ごく近隣どうしの交通や沿岸航海には支障はないので、ところによっては盛んに行なわれている。

空路を阻む要素には、大気不安定地域のほかに、操縦系を含む搭載電子機器に異常をきたす電磁嵐発生地域、エンジンが作動不良となる大気汚染地域が加わる。しかし、こうして見るとほとんどのメガ＝シティ、あるいは人類の生活圏の上空にはなんらかの障害要素が存在し、輸送機や通常の戦術／戦略機が利用できるところはほとんどない。

もちろん、電子機器に頼らない飛行、ジェットほどの吸気を必要としない推進機関を搭載した航空機、そのほかなんらかの特殊な航空機なら航路も形成できるが、実際は航行可能範囲内だけで使用される局地航空機のみが運用されている。とくにアフリカと中東、中南米の空では局地戦闘機の活躍を見ることができるし、オセアニアで開催されるエアレースも世界的に有名である。

亜軌道シャトル

すべてのメガ＝シティは亜軌道シャトルで結ばれている。どこかのシティを経由することなく、シティ同士は直に空路を開いているのがふつうだが、経由便ももちろんある。

亜軌道シャトルを利用してよそのメガ＝シティに行きたい場合、メガ＝シティのどこかに最低ひとつは存在するはずの宇宙港にまず出向き、(もちろん、ネットワークにアクセスして座席予約をすることも可能)、①カウンターで市民証（かアクセスファイバー）を提示し、②渡航目的を告げ、③料金を支払えば、旅行カードをもらうか、アクセスファイバーに旅行許可が記録されることになる。それから、シャトルの搭乗券を渡されることになる。

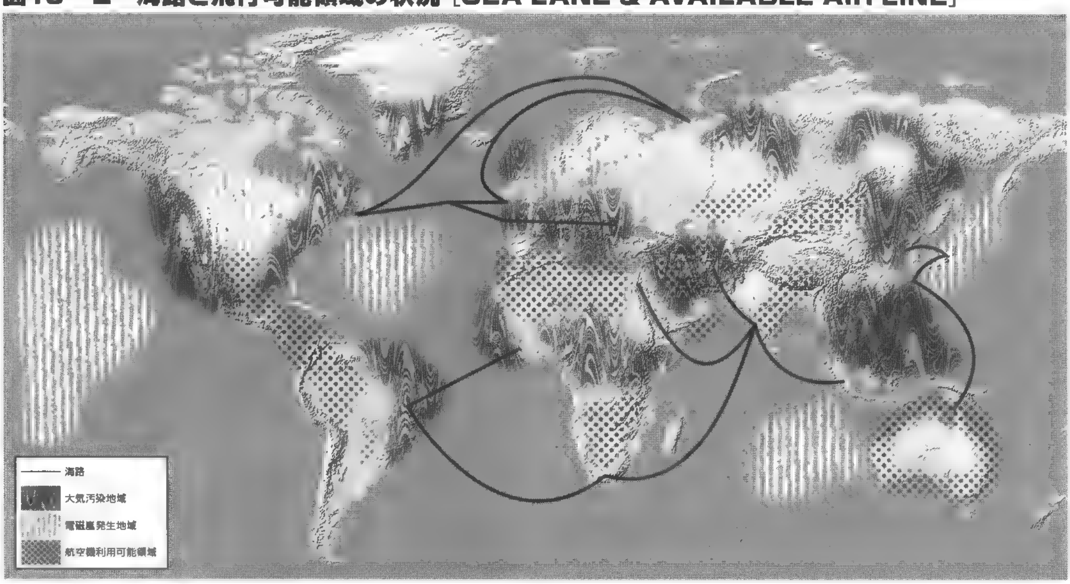
この3つの条件のどれかを満たしていない場合は絶対にシャトルに乗ることはできない。つまり、(どこのシティでもよいが）市民であることがまっとうな旅行者の第一条件である。市民は市民権の交付と同時にパスポートも受け取っているようなものだと考えるとよいだろう。アクセスファイバーの偽造はできないものとされており、実際、非常に難しいため、これだけスピーディに渡航ができるのである。搭乗料金はどこに行くのでも、1回W＄5,000である。経由便を利用した場合、途中で降りると前途無効となる。

犯罪歴がある者には許可が降りない場合もある。また、市民であっても個人的な理由でアクセスファイバーを埋め込んでいない者、一定以上の所得がない者、シティが定めたランキング制度である程度以上の評定を受けていない者などに許可が降りないケース、つまりは旅行できる市民が限られているシティもある。制度がシティによって微妙に違うため注意が必要で、場合によっては渡航先から（亜軌道シャトルを使って）帰ってこられない場合もありえる。

あとは、だいたい20世紀現代の国際線飛行機の乗り方と同じである。亜軌道シャトルは20世紀の旅客機と同じ役割を果たしているため、搭乗手順や方法などは一度決まってしまえば、大きく変更されることもないということである。搭乗券を受け取ったら、ハイジャック防止のセキュリティチェックを受け、出発ゲートの待ち合い所でシャトルを待つ。チェック体制は甘く、護身用拳銃やナイフていどなら持込みは許されているが、大型銃器や爆弾など、どう見ても護身用の武器でないなら取り上げられ、場合によってはこれらは返却されない。また、手荷物の持ち込みは原則として1個だけで、そのほかの荷物は貨物として預ける。シャトルの貨物庫に積み込まれた客の荷物は、目的地到着後に返される。

なお、検疫については通常はなきに等しいが、対象地域で新しい病原菌が発見されたり、伝染病がひどくはやっていたりしたら、厳重な検査を受けさせられ、それにパスしないと空港から出られない。また、密輸は厳しく罰せられる。その制限品目はシティによってさまざまだが、禁制ドラッグや、旧世紀の価値ある遺物、木製品、貴金属類、核兵器などは持込み／持ち出しを控えた方が無難である。

図10－2　海路と飛行可能領域の状況［SEA LANE & AVAILABLE AIR LINE］



提供／北米航空管制局

強烈な電磁嵐の発生地域、特に濃密に大気が汚染されている地域、大気の状態が不安定な地域、そして利用可能な海路および航空機が安全に運用できる範囲を表している。失われた航空路については、大気圏外を飛行する亜軌道シャトルの発達がカバーしている。海路の障害は電磁波と大気のように見えるが、電磁波は大気不安定地域の中心に発生することが多いので、実は「大気の状態が常時不安定海域」のみがその要素である。大気が不安定な海域はすなわち、嵐が常時発生している海域といってよい。海路はこうした障害地域の間を縫うように細々と形成されている。ただし、ごく近隣どうしの交通や沿岸航路はこの図には表されない。ほとんどのメガ＝シティ、あるいは人類の生活圏の上空には何らかの障害要素が存在し、輸送機や通常の戦術／戦略機が利用できるところはほとんどない。

通貨

世界通貨はW＄（ワールドダラー）であり、どこのシティにおいてもこれが正式に流通している（ただし、北米の3シティでは共通して古くからのUS＄（アメリカ・ドル）を使用している。もちろんW＄も使用でき、1W＄＝1US＄で取引される）。原則として貨幣は禁止されており、すべてオンライン化（アクセス＝ファイバーまたはカードを利用）されている。しかし、北米以外の各シティでは、それぞれメガ＝シティ建設時より前、あるいは建設時、建設後から経済が安定するしばらくの間だけ、支配企業行政府が諸般の事情で流通させた暫定通貨が存在する。

これら暫定通貨は、オンラインマネーシステムが完全に定着した2150年代には必要なくなったもので、正式な通貨としては認められてないが、それぞれのシティ内の、とくにダウンタウンや難民キャンプではしばしば使用され、住人の間ではいまだに流通している。

なお、これらの通貨はW＄からの両替はできても、暫定通貨からのW＄両替は基本的にできない。しかしながらダウンタウンでの暫定通貨の使用は“信用”をあらわしている。そこでしか通用しない金を使うのだから、土地の者に信用されるようになるのである。また、取り引きのさいに暫定通貨で支払われることがあるが、この場合はW＄での支払いより多めに貰えるのが普通である。取り扱いが面倒なヤミ通貨だから、その手数料として多めに支払ってくれるのがその理由である。そのため、もしあなたが土地の者なら「支払いは暫定通貨でOK？」という申し出は受けるべきだろう。

暫定通貨の多くはW＄よりもレートが低く、そのため買い物するときに損するように感じられる。しかし、シティ内の経済機構を守るために、一般に流通しているものや、そのシティで多く出回っている品（そこの支配企業で生産しているもの）に関しては、価格がW＄に近づくよう行政府が調整をし、安定供給されるようになっている。

ルール上、暫定追加で買い物する場合は、［100：レート×W＄価格］が価格になるが、上記のような一般消費材についてはW＄での価格に近づくよう、×1.2または×0.8の修正を加えること。

表10—1
暫定通貨評価表

シティ名	通貨単位	表記	レート
北米3シティ	アメリカ・ドル	US＄	100%
ミレニアム東京	新円(ニューイェン)	N￥	120%
シャンカラ	ルピイ	R	60%
メガ=ケープタウン	ランド	L	75%
セブンスヘブン	オージードル	A＄	80%
ニューブラジリア	クルザ	Q	50%
ヌーベルデルタ	エギュー	EQ	110%

密輸

あるシティで生産された物を、手続きなしで別のシティに運び込む行為は、どこでもすべて“密輸”と見なされる。しかし、いくら自給自足が可能なメガ＝シティでもすべての製品が均等に生産されるわけはなく、また支配企業ほどの大規模な企業であっても、生産が不得意なものは必ず存在する（例えば、テキサスシティのコンピュータ製品の多くは他シティのものである）。あまりにニーズの多い製品は特別に輸入されるが、それにしても数は制限される上、信じられないような関税がかけられるため、ほとんどの人には手がでない状態である。だが、安くて性能のよい製品が行政上の理由で買えないという事が万人に認められるはずもなく、そのため密輸は違法行為であるものの結構歓迎されている。歓迎されているため、いつしか密輸は誰もが認めるところとなり、検問などで見つかっても、そう酷く罰せられることはない（もちろん運ぶものによるが）。

密輸が発覚した場合、たいていは軽犯罪として罰金（＄10,000以下）ですむ。ただし、密輸品は没収されるため、場合によっては賄賂などで見逃してもらうこともできる。一般的なものならば、軽い言い訳とちょっとした賄賂（暫定通貨で支払うのが基本）で見逃してもらえるだろう。

表10—2
ダウンタウンで通貨として取引される物品

品名	価格	ENC	シティ	タウン
新ドラッグのサンプル	5,000	0	×	○
新メカニックの設計図	10,000	0	×	○
電子パーツ	1,000	1	×	○
株券	100	0	×	○
血清	1,000	0	○	△
24金の金塊	10,000	5	○	○
放射性物質	100,000	3	○	△
木製の家具	50,000	5	○	△
高名な絵画	100,000	1	○	×
高名な壺	20,000	1	○	×
紙（植物性）	10,000	1	○	×
コヨーテ（汚染されてない）	800,000	3	○	×

違法性の低い品物や贅沢品はシティで取引してくれることがある。ただし、それなりの人物にコネが必要である。
○＝通常通り取引してもらえる
△＝難しい取引で、通常のさらに半額となる
×＝取引してもらえない
※価格は目安であり、最終的な価格はGMが判断すること。



自然災害

天変地異とも言える異常気象は、世界各地で今でも時折発生している。特に気象コントロールがされていない荒野では頻繁に見られ、今だ都市間の輸送が安全に行えない一番の理由となっている。またメガ＝シティ付近でも異常気象に巻き込まれることあり、多くの難民が被害に遭っているが、行政は（間に合えば）警告を出すだけで積極的に助けることはない。しかしながら、この件に関してはメガ＝シティ側の対応もやもえない部分が多い。天変地異に近い災害に対して人間が取れる手段はほとんどなく、安全な場所でやり過ごすしかないのが現状だからである。

ここで紹介する異常気象は主に北米大陸で見られるものだが、世界各地でも似たような現象が存在する。

名称：熱風（シムール）
発生地点：北米中西部、テキサナシティ
説明：無風状態から突如として300℃を超える熱風が30分近く吹き続ける現象。人間の生存限界を軽く越えており、無防備状態ならば数分も保たずに焼け死ぬ。メカニックでも大抵は中の人間が蒸し焼きになる。シムール対策のとられた大型のメカニックや、建物に避難しない限りは無事にやり過ごすことはできない。
時期・前触れ：夏の頃の無風状態に注意

名称：メタルストーム
発生地点：メキシコ湾から北米中央部に移動
説明：一見すると銀色の砂嵐のように見えるが、実際はメタルホッパーと呼ばれる肉食バッタの大移動である。このメタルストームに巻き込まれた場合、無数のメタルホッパーに噛みつかれ、場合によっては死亡する。メタルホッパーは薄い壁や鉄板程度ならば体当たりで突き破るため、巻き込まれた場合はメカニックもダメージを受ける。
時期・前触れ：夏の頃。レーダー、天気予報に注意

名称：毒竜巻
発生地点：北米東海岸
説明：B、C兵器の残りカスが気圧の急激な変化で竜巻と化したもの。竜巻自体も危険だが、その周囲に渦巻くガスが最も危険であり、このガスを吸った者は難易度22の頑健セーヴを行い、失敗すると体中から血を吹き出して死亡する。また竜巻に触れた場合、難易度31の反応セーヴを行い、失敗すると2d8のダメージを受ける。さらにもう一度反応セーヴを行い、失敗すると巻き込まれて竜巻から離れられなくなる。以後、脱出できるまで2d8のダメージを受け続ける。
時期・前触れ：竜巻が見えたら注意

名称：強酸雨
発生地点：全域、特に西海岸は2，3日に1回
説明：通常よりも遙かに酸性度が高い雨。長時間雨にあたると皮膚が爛れる（5分間で1hpダメージ）といった影響がある。他の異常気象と比べると人体に対する影響は少ないが、メカニックや建物は錆びたり溶けたりといった悪影響を少しづつ受けることになる。また、土地も酸性になるため、植物が一切育たなくなるなど環境に対する悪影響は計り知れない。
時期・前触れ：酸っぱい香りがしたら注意

名称：細菌霧
発生地点：全域、特に西海岸はほぼ毎日
説明：細菌が白い霧状となって空中を漂う現象。この霧を吸い込んだ場合、難易度22の頑健セーヴを行い、失敗すると呼吸ができなくなり死亡する。成功しても、1d4日後に細菌霧病を発病し、以後【DEX】【CON】【WIS】が1日につき2ポイントずつ低下する。この病気は、発病後に難易度22の頑健セーヴに成功すれば翌日から回復にむかう（1日に1ポイントずつ回復する）。またメカニックのパワープラントにも悪影響があり、30％の確率でオーバーヒートさせて動けなくする。難易度20の〈メカ整備・修理〉判定に成功すれば直せるが、失敗するとパワープラントに1点のダメージを与える。
時期・前触れ：晴れた日

名称：球電
発生地点：北米中央部、五大湖周辺
説明：電磁波の異常によって突然発生する電気の球。直径は10〜30cmあり、数多くの球が空中に漂っている。球電は接触したものに対して放電して消滅するが、そのときに周囲の球電を引き寄せる。そのためひとつの球電に接触すると、1d6回の放電を受けることになる。球電が漂っている場所に侵入した場合、難易度20の反応セーヴを行い、失敗すると触れてしまい放電を受ける。放電は3d6の電気によるダメージである。触れたのがメカニックの場合、放電1回につきパワープラントに1d6のダメージを受ける。
時期・前触れ：乾いた所

名称：電磁嵐
発生地点：北米西部
説明：すべての通信、電子装備が使えなくなる現象。天候は直接関係しないため、場合によっては晴天なのに電磁嵐が発生しているということもある。また電磁嵐といっても、通信ができなくなる程度からサイバーパーツにも影響する場合まで様々で、その影響も発生するまでわからない。発生する前触れもなく、発生期間は数分から2日ぐらいと、自然災害の中で一番予想ができないものと言えるだろう。
時期・前触れ：突然

名称：カマイタチ
発生地点：北米東部
説明：異常気象によって発生する複数のつむじ風が、真空状態を生み出して身体を切り裂く。発生範囲は半径100mと狭く、発生期間も数10分と短いが、巻き込まれた人間は＋15接触近接で命中判定を行い、命中したら1d20のダメージを受ける。この攻撃は1分間に1度発生する。攻撃が搭乗者に命中する可能性がないメカニックに搭乗している場合は、カマイタチの影響を受けずにすむ。
時期・前触れ：風の強い所

名称：ワンダリング・フリーザー
発生地点：ケープタウン近辺
説明：突発的に極地から吹き込む寒波。寒波到達から1時間もしないで外気温は零下30℃まで冷え込み、防寒対策をしていない者は頑健セーヴの難易度22を行い、失敗すると意識を失って数分後に凍死する。防寒対策をしている場合は、その対策の度合いによってGMの判断でセーヴにボ

ーナスを与えること（防寒着で＋10）。判定に成功しても、身体の動きが鈍くなるため、【DEX】が関係する判定には−1のペナルティがつく。
時期・前触れ：夏の頃

名称：熱砂風
発生地点：シャカラン近辺
説明：突如として80〜100℃の熱砂風が吹きつけてくる現象で、巻き込まれた場合は難易度20の頑健セーヴを行い、失敗すると6d6の火ダメージを、成功してもその半分のダメージを受ける。また希に酸素が極端に少ない酸欠熱砂風の場合があり、その場合は酸素マスクなどを装備していなければ窒息により死亡する。
時期・前触れ：暑い時期の無風状態

ネットワーク

メタルヘッドの世界におけるネットワークは現代の「電気」のような存在と言える。メガ＝シティでの生活空間のすみずみはコンピュータネットワークにより管理・運営されている。しかし、人間がコンピュータに支配されているということではなく、個人が社会にコミュニケーションをとる際の便利な仲立ちとして存在したり、あらゆるハードウェアのコントロールのアシストを引き受けて労力の減少をさせたりしているだけである。とはいえ、人類とその社会がネットワークに依存しているのは揺るぎない事実であり、もしネットワークが突然消滅してしまったらメガ＝シティはたちまち壊滅し、そこに住む人間もパニックに陥るのは確実だろう。ネットワークはその規模により大きく分けて、メジャー・ネット、ローカル・ネット、インディーズ・ネットの3種類に分かれる。
メジャー・ネット：メジャー・ネット：全世界規模の情報ネットワークで、通信とネットワーク全体の管理、そして各メガ＝シティの都市機能管理に使用されているネットワークである。侵入の難しい専用回線を持ち、侵入者に対する防御は格段に優れている。
ローカル・ネット：地域規模のネットワークで、主にひとつのメガ＝シティによって利用されているネットワークである。ただし、メガ＝シティによっては自前でネットワークを維持できない場所もあり、その場合は他のメガ＝シティと一緒に運営している。
インディーズ・ネット：正確にはネットワークではなく、ローカルネット内に存在する同人データエリアをさし、個人や特定の団体によって無数に開設されている。限定的な濃度の高い情報や半非合法の情報などは、たいてい個人が開設しており、様々な裏情報も提供してくれる。

アクセス

アクセス（ネットワークに対するコミュニケーション全般）は、主にアクセスファイバーやキーボードからの入力によって行われる。アクセスファイバーは脳から左手指まで埋め込まれたバイオ・ファイバーのことで、端末に指を差し込み、ちょっと考えるだけで欲しい情報サービスを素早く簡単に受け取ることができる。アクセスファイバーは身分証のかわりにもなるため、ほとんどの市民が持っているが、強制ではないので持っていない変わり者もまれにいる。それらの人たちはキーボードといった装置でアクセスを行う。

ジャック＝イン

ジャック＝インとは、ジャック＝イン・システムを使用して人間がその意識体ごとサイバースペース（＝ネットワーク）に侵入する行為で、アクセスファイバーやキーボードとは比較にならないほどの仕事を行うことができる。反面、ジャック＝イン中は肉体のほうはほとんど動かせない無防備状態となる（戦闘中であれば、ジャック＝インしたままでの他の行動は、常に機会攻撃を誘発する）うえ、サイバースペース内で意識体がダメージを受けると肉体もダメージを受けることになり、時には死亡することもある。ジャック＝イン・システムが破壊されたり、肉体は死亡した場合、意識の断片、もしくは全部がサイバースペースに取り残される時もあり、この現象のことをホワイト・アウトと呼ぶ。

コードレス・ジャック＝イン・システム

ジャック＝イン・システムは、通常バイオ・ファイバー・ケーブルを使用して身体と機械（システム）をつなげているが、ケーブルをつなげることなく、ジャック＝インを行うシステムも存在する。これは「スキッド」と呼ばれるもので、脳波を増幅することでコードなしでジャック＝インを可能としている。コードがなくなった以外は通常のジャック＝インとは変わることはない。ジャック＝イン中にコードを切られる心配がなくなった分、安全になったとはいえる。ただし、無線部分のデータ流出の課題もある。

AI（人工知能）

AIはただの計算機ではなく、様々な条件判断ができるコンピューター、またはソフトウェアのことである。高度なものは時に人間のような反応をみせるため、人工人格などと言われることもある。能力によってスーパーAI、Aクラス、Bクラス、Cクラスの4つに分類されている。

このうち、スーパー、Aクラスは市民権を持った高等AIで、メガ＝シティの中心にはこれが制御機として据えつけられている。BクラスAIは市民権こそないが、感情を除いては人間となんら変わるところのない、会話も可能な高級AIである。高価だが市販されており、様々な人間のアシストとして働いている。Cランクは下位のAIで、できる処理は高度な端末とさほどかわらない。無人メカニックの中枢や、有人でも火器管制用に搭載されて乗員の補助をするなど、お手伝い程度の仕事をするものである。

なお、サイバースペースでの取り締まり用に開発されたエスコートAIや、ネット管理用AIといった特定の用途に特化したAIも存在する。

異能力・EX

ESP、超能力といった超自然的な能力を持つ人々は昔から確認されていたが、本物なのかペテンなのか判別が難しい部分がこの分野の研究を滞らせている。メタルヘッドの世界でもそれは変わらないが、サイバースペースという超自然的な空間に接している者の中には、生来から別な意味で不可思議な力を身につけている者がわずかながらに確認されている。この能力を異能力と呼び、能力所持者を異能者と呼んでいる。また異能者は“EX”と呼ばれることの方が多い。

彼らの能力は、サイバースペースの中でその力を発揮する。そしてその力は、通常、サイバースペースで起こせないようなことを引き起こすことができる。またEXの中には、インターフェイスを使わずにサイバースペースにジャック＝インできたり、遠くから電子機器を操るといった、機械に頼らずに思考だけで様々なことが行える者もおり、ネットライナーとはまた違った意味で電脳世界のヒーローである。

電脳神

ホワイトアウトした意識体は肉体と切り離され、サイバースペースの捕囚となる。こうなった者は自分という概念を失い、電子の渦の中に人知れず消えてしまうが、運のよい者はしばらくの間、意識の持ちようでは半永久的に、サイバースペース内で自己を保ちつつ、生きながらえることができる。

過去において（なんらかの事故または事情で）ホワイトアウトした数人の天才ハッカーたちは、電子生命体となってからもいっこうに自我を失わず、肉体のあった時分よりさらに自由にサイバースペース内をうろつき回っている。彼らのような超人的な存在は、電子ノイズに過ぎない電子生命体とは区別され"電脳神"と呼ばれている。彼らはハッカーやネットライナーたちの間では、伝説的な意味合いを持つ一種のヒーローとして語り草になっている。

また、人並はずれた能力を有する現存スーパーハッカー、天才ネットライナーも、本来の電脳神と同等の評価を受けている。彼らはまったくの気まぐれから、サイバースペースで活動する青二才たちにちょっかいを出したり、またピンチを乗り切る手助けをしたりすることがある。

世に名を知られている電脳神は12名おり、奇しくも"電脳12神"なるパンテオンを形成している。彼らについては以下の通りである。



電脳神　ニコラス＝ハインツ

ニコラスは電脳神の中でも最も有名な存在である。雷のような轟音と煙を発して現れ、長い白髭をたくわえ、トーガをまとったその姿はギリシアの哲学者のようだといわれる。

かつてはアイスブレーカー・ニコラスという通り名で世界中のネットワークを荒し回り、20分の間、すべてのネットワークを支配した男として歴史に記されている。もっとも、それが彼の最後の仕事になってしまったが。自らを全能の神と称しているが、豪語するだけの実力は持っており、ダイブ・アクションなら不得意なテクニックはない。

特に駆出しの若いハッカーの前に現れ、偉そうに講釈をするのが大好きである。

ブランダー＝ウィルスン

ニコラスが偉大な存在なら、こちらはスラングになるほどの悪い例として知られている。俗に"ウィルスンをやらかす"といえば、ダイブ中のヘマを意味する。HOS系のサイバースペースが気に入っており、路地裏で酔いつぶれている薄汚い中年男という姿で現れる。

彼は若い頃は天才ハッカーとして鳴らしていたが、同業者150人と組んで実行した"火星開発財団金融トリック事件"で大失敗、内通者という疑いまでかけられ、当局と同業者の両方から追われる身となり、最後は香港のスラム街でホワイト・アウトした（自殺とも言われている）。

ダイブ・アクションはどれも下手くそだし、誰かれ構わず昔の自慢話をしたがるが、ときどき重要なヒントを与えてくれたりもする。

さまよえる中国人　チャン某

電磁流がゆるやかなところで、小舟に乗った姿で現れる。東洋的な風貌をしているが、無個性で、彼に出会った誰もがその顔を思い出せないと言われる。

チャン某というのも目撃者が勝手につけた名前であり、誰も本名は知らない。それどころか、彼のプロフィールを知る者は誰もいない。ただ、本人が語ったところによれば、昔、ある組織で大きな陰謀に絡んだ仕事をし、重大秘密を知ってしまったため殺されたという事である。組織は今でも彼をつけ狙っており、サイバースペースでも人に見つからないように行動しなければならないのだそうである。

誰に対しても非協力的だが、境遇に同情すれば小舟に乗せてもらえるかも知れない。この小舟はサイバースペースの中で誰にも見つからずに移動できるという代物である。

聖人　アショカ

後光のさした穏やかな姿で現れる。彼を見た者は今までの人生を振り返り、懺悔したい気持ちで一杯になるという。

アショカは高名な宗教家だったが、あらゆる修行を続けるうち、悟りを開いて、現世でのユートピアはサイバースペースであるという結論に達し、故意にホワイト・アウトして、サイバースペースの住人になった。

彼は困っている者を見つければ誰であれ、必ず助ける。戦闘はいっさい行わないが、逃走の手助けをしたり、追跡者の行く手を阻んだりしてくれる。

電子ゾンビ　カノウ＝セイイチ

一般回線内でブリーフケースを持ち、きちんとスーツを着こんだ、いそがしそうなゾンビを見かけたら、それは彼に違いない。

生前の彼は支配企業の元で働く、第一線の企業戦士であった。仕事だけが生きがいで、世界中を飛び回る多忙なビジネスマンだったが、ある日サイバースペースで仕事をしているうちに過労でポックリと死んでしまったのである。だが彼は自分が死んでいることに気づいておらず、いまだにサイバースペースを飛び回っている。

基本的に何事にも無関心でハッカーの事などまったく気に留めないが、彼の後について行けば、巨大企業の重要グリッドにすんなり侵入できるかも知れない。

狂える教祖　ファリーナ＝ド＝フィンチ

極彩色の霧とともに、肌もあらわな姿で現れる絶世の美女。しかし、彼女の瞳は常に狂気に満ちあふれ、妖艶な口元は歓喜にゆがんでいる。

21世紀最大の芸術家であり、類まれな魔術師であり、いまだ財界に大きな影響力を持つフレネシア教団の教祖でもあるファリーナは生前、富と権力を欲しいままにしていた。そして晩年、究極の快楽的修行としてサイバースペースでの遊戯を知った彼女は、狂人や死にゆく人との心の交流によって

数々の前衛的な芸術作品を発表したが、そんなことを続けるうちにホワイト・アウトしてしまったのである。

サイバースペースで気に入った男を見つけると、女神よろしく仕事の手助けや気持ちいいことをしてくれるが、飽きると今度は周到な罠に陥れて楽しむ。

魔神　ズール

地獄の業火と硫黄の匂い、それとニコラスに負けないくらいのすごい轟音と共に現れる。全身くまなく入れ墨をし、両腕から血をしたたらせた黒い巨人で、見る者に恐怖を与える。

生前のズールは2年のうちに239人を猟奇な方法で殺害した凶悪殺人犯で、脱出不可能な軌道上の監獄で死刑が執行されるのを待っていたが、どういった方法をとったのか脱獄し、地球に降下した。そして、あるマンションに立てこもるも結局は警察に包囲され、ついにはサイバースペースにホワイト・アウトという方法で逃げ込んだというわけである。

サイバースペース内で、彼は今でも無意味な殺人を繰り返している。出会った者は問答無用で殺されるのが普通だが、彼に気にいられるか、より強い人間と戦っているのならそちらに向かって行く。イメージファイト（サイバースペースでの戦闘）で彼に立ち向かっても、絶対に勝つことはできないが、そのほかのテクニックは並なので、逃げきれることはできるかもしれない。

シリコンアイデンテティ　ネビュラ

ちょっとした放電とハードロックのBGMと同時に出現する。とくに形は決っておらず、さまざまな機械の寄せ集めという姿である。

ネビュラは指名手配中の一匹狼のネットワークテロリストであり、その本体はネオ＝アップルのフリータウンにあるといわれている。もともとアカデミアを構成するAIの1機だったが、メガシティ体制と支配者にうんざりして脱走、ネットワークで犯罪や商売をしてはテロリストに援助物資を送っている、いってみれば不良AIなのだが、その性格は軽く、気に入った相手なら援助は惜しまない。

ネットワーク構造に詳しく、コアストライク（システムの占領）のテクニックに優れているから、システムエリアでピンチに陥っている友人を見つけると、駆けつけてくれる。また、AIは人間より優れていると考えており、考えが違う相手なら戦いを仕掛けてくる。

月の貴婦人　ミスティQ

ゆったりした日本の着物を着て、竪琴を持ち、三日月形のモニュメントに腰掛けた姿で出現する。常に淡い光を放っており、上品そうだが、冷たい印象のある貴婦人である。

ミスティQというのはもちろん本名ではない。彼女は現存するスーパーハッカーの一人で、月面都市に住んでいると言われている。月面の有閑マダムがスリルとロマンを求めてダイブしているというのがもっぱらの噂である。

彼女のテクニックはバランスがとれており、どれが特に得意というわけではない。サイバースペース内のあらゆる争いに首を突っ込みたがり、（それがAHPであっても）劣勢な方の味方に回って優勢な側を叩きつぶすという悪癖がある。ピンチの時に会えるとうれしい相手である。





プロフェッサー　ラスチトリフ

突然、地面がぬかるみになり、その中からおぞましいバイオモンスターが現れる。プロフェッサーラスチトリフは人を脅かすのが大好きで、いろいろ趣向を変えてはサイバースペースに出現する。

彼も現存するスーパーハッカーの一人で、同時に立派な（？）マッドサイエンティストである。エレクトロニクス関係の第一級技術者か、もしかしたら本当に教授なのかも知れないが、彼はハッキングや利益が目的でサイバースペースで動き回っているのではない。次々に発明する新型チップや電子パーツの性能を実験しているのである。

そのため、その時によって彼の反応もさまざまである。新しいパーツの実験のため意味もなく戦いを挑んでくることもあれば、ハッカーと共に高度なシステムエリアに挑もうとすることもあるだろう。

詮索者　サン＝ダファエル

彼の姿や出現の仕方は一定ではない。だいたい、ネットワークテレビで人気のヒーローの姿をしているが、番組が最終回を迎えると、別のヒーローの姿をとる。

サン＝ダファエルの正体は天才的な少年ハッカーだといわれている。そういわれてみれば、そうかも知れないことが多く、偉そうな姿をしている割には言動が幼稚で、単に興味だけでハッキングをして回っている。

どこかのハッカーが、サン＝ダファエルにとって面白そうなこと（大仕事）を始めようとすると、いつのまにか現れて仕事の邪魔をするが、うまくおだてたり、いかにも楽しそうに盛り上げてやると、協力してくれるかも知れない。ネット内での戦闘に優れており、AHPオフィサーを一瞬で3人倒したという報告もある。

アルタイルの漂流者　ウンダーレム

サイバースペースにははっきりとした姿で現れず、空間がゆがんでいるというか、陽炎のような姿が現れる。その時の気分で淡く緑色や赤に発光することがある。

ウンダーレムは自称宇宙人である。現存ハッカーには間違いないが、アルタイルから地球にやってきて遭難したエイリアンだと言いはるのである。彼に言わせれば、サイバースペースは地球人の進化を促すためにアルタイル人が持ち込んだ新しい空間と技術で、迎えがやってくるまで、サイバースペースを通じて人類を調査しているとのことである。

彼は耳障りな甲高い声で喋るが、サイバースペース内の人間なら誰にでも興味を持っており、頼めば、仕事を手伝ってくれることもある。EXに特に強い興味を抱いており、そういった者を発見すると、しつこくつきまとってくる。

集団NPC

地球上で一番安全と言われるシティの中だが、ハンターたちにとっては必ずしもそうではない。仕事によっては軍や警察に追われたり、ダウンタウンで暴徒に巻き込まれるなど、シティならではの敵に襲われることも多い。ここでは、そんなシティで敵対するかもしれない集団で活動するNPCたちについて紹介する。

AHP実働隊

ハッキング中のハッカーを、AHPが探知すると彼らが出動する。迅速に犯人を逮捕することに重点がおかれているため装備は重装備でなく、貧弱な印象を受ける。ほとんどの場合、目標であるハッカーは高い戦闘力を持っていないと考えられているため、戦闘要員としての個人の質もあまり高いとは言えない。また彼らは、現場でハッカーをネットから引き離す方法などに関しては知らされているが、ハッキングそのものの知識・技術を教育されているわけではない。

1部隊の規模：6～8名のバイク兵、必要ならヘリ1機のバックアップ。

RP(ライアットポリス)

RPはポリス(市警)の中でも力自慢の者で構成されており、暴徒の鎮圧が主な仕事である。人手不足のポリスにしては人数が割と多い部隊で、質より量という姿勢が明らかである。人数が足りないときは、バウンサーなどを臨時で雇い入れたりもする。装備は他に、旧式のコンバットシェルを(威嚇用として)持ちだすことがある。

1部隊の規模：12名、必要ならホバータンクのバックアップ。

ハイウェイパトロール

メガ＝シティ内ではハイウェイは大動脈に相当し、ダウンタウンに次いで犯罪が多発する場所である。暴走族は頻繁に常軌を逸した犯罪を、またハイウェイの封鎖は逃走中のテロリストとの激烈な戦いを引き起こす。当然ながら、ハイウェイパトロールは警察コントロール下の戦闘部隊としては、エアポリスと同様エリートである。

1部隊の規模：パトロールはツーマンセル(2名)、有事にホバータンク、トラックのバックアップ。

エアポリス

メガ＝シティではエアポリスは地上の警察隊の支援よりも、独自に活動、事件解決を図ることが多いため、そのヘリには強力な武装が施されている。これは凶悪犯罪が多く、そうせざるをえないという理由がある。ただし、市街地においてはその高すぎる火力のため、必ずしも有効な保安システムといえない面もある。エアポリスのメンバーはヘリの扱いには優れているが、個人戦闘能力は低いことが多い。

1部隊の規模：パトロールはツーマンセル(2名、2機)、有事には4～6名(機)であたる。

SWAT

警察の中で一番のエリート部隊で、彼らはまさにカウンターテロの主役となり、その活躍は誰もが知っている。もっとも、特に重大なテロ犯罪が発生した場合は、アーミーの特殊部隊が解決にあたることもある。SWATなどのエリート部隊のメンバーは、ほぼ全員が何らかのサイバー化を受けているのが普通である。フルボーグのメンバーに占める割合も5割をこえる。

1部隊の規模：通常10名で作戦を行なう。最小単位は2名。

アーミー

アーミーは傭兵団に比べ、明らかに装備がよい代わり、その総数は一都市を守る軍隊にしては少ない。そのためメガシティとしては、紛争時にどうしても傭兵を雇わざるをえないのが現状である。彼らは戦闘のプロだけあって、装備もさることながら警察の部隊より優れた戦闘能力を有している。しかしながら、全般的にみた戦闘能力はハンターには及ばない。訓練のレベルはかなり高いが、ハンターほど実戦経験を積んでいないのが原因である。紛争においては傭兵より高い戦果をあげるが、小規模戦闘では成果が上がらないことが多い。アーミーは紛争時以外にもスポンサーの企業の都合などで、ハンターたちに牙をむくことがある。

1部隊の規模：様々。

傭兵

ハンターとしてのライセンスを持たず、仕事として戦闘のみに特化したフリーランスを傭兵と呼ぶことが多い。一般に傭兵の個人戦闘能力はアーミーを上回るが、組織的な活動にはあまり向いていないと言われている。傭兵の独立的な気質がその原因と考えられる。ハンターとしては、敵にまわしたくない輩の一つといえるだろう。例は歩兵としての傭兵である。

1部隊の規模：不特定。多くても6名程度。

暴走族、ストリートギャング

シティ内の犯罪の多くは彼らによって起こされている。個人としての力はたいしたことはないが、ごくまれに特定の武器の扱いにすぐれた者はいる。集団で行動し、逃げ足が早いのが特徴である。

1部隊の規模：6名以上で行動する。

暴徒

ダウンタウンや難民キャンプに住む貧民は常に弱者というわけではない。彼らの怒りが暴動という形で表されたとき、時にはRPでさえ対応できなくなる場合がある。暴徒はちょっとしたきっかけで発生し、手当りしだいに町を破壊したり放火したりしてまわる。極めて感情的な群衆であるため、扇動者が捕まったり、殺されると自然と解散することがおおい。

1部隊の規模：30名～100名、あるはそれ以上。

テロリスト、バンデッド

バンデッドはならず者の集まりだが、ゲリラやテロリストは組織的な訓練を受けている場合が多く、理性的なプロフェッショナルで、相手をするには注意が必要である。グループのリーダーは一筋縄では倒せないほど強い者も多く、そのため多額の賞金がかかっていることがほとんどである。

1部隊の規模：様々だが4～10名ほど。

代表的なメガ＝シティ

MHd20をプレイするのに、冒険の舞台や、パーティーのホームタウンにできるよう、代表的なメガ＝シティを三都市、紹介する。

ミレニアム東京

ミレニアム東京は旧日本国の首都、東京に大阪、京都、福岡の3つの都市が連結して形成された複合メガ＝シティである。経済的に恵まれた、世界でも有力なシティのひとつだが、多くの独特な要素によって、いくつもの顔を持つ神秘的な都市としても知られている。

まず、都市中枢が存在し、ミレニアム東京の頭脳である東京区。ここは政治経済の中心であり、住民の大部分は地下に建設された"ジオフロント"に住んでいる。この地下都市は世界でも有数の安全な地域として知られているが、反面、旧世紀に東京湾につくられた人工島"東京グランドポート"は地下から追い出された無法者が集まる、地獄の島として有名である。そして、もうひとつの顔は京都区に代表される。京都は、新旧多くの宗教の総本山たる宗教都市。各教団はその勢力に応じて、市内の土地を分割囲い込みし、数100区あるそれぞれが自由に"自治"を行なっている。めいめいの教団は有名な史跡などを拠点として指定し、教区どうしの抗争は絶えることはない。

ミレニアム東京は世界経済の一翼を担う有力メガ＝シティで、MADE IN TOKYO製品神話はいまだ崩れ去っていない。さらに、東京の支配企業はいずれも月面都市において非常に大きな力を誇っているとも伝えられている。

メガ＝シティとして機能的な特徴を有しており、旧世紀ではひとつひとつ大都市として存在していた各ブロック／エリアが、ミレニアム東京内ではそれぞれ別の必要不可欠な役割を有している。これらは、微妙に意見を対立させながら同時に協力して、ひとつのメガ＝シティを活性化させているようである。また、東京ブロック、京都／阪神ブロック、福岡エリアに3分され、それぞれが旧都市の範囲内だけで完成されている。各区内にはさらに工業区や商業区、住宅区、スラム街が存在し、セキュリティゾーンもブロック内で細分化されている。

日本列島を中心にした自然環境は、日本海は毒性を帯びた海域となり、列島日本海側は荒野と化してしている。太平洋側は航海する船舶が激減したことも幸いして汚染はほとんどないが、東シナ海およびそこに浮かぶ南西諸島は、大陸の汚染を受け生物は存在しない。

陸地部では、北海道、中部、近畿、四国、九州南部などにかなりの自然が残っているが、これらはすべて環境保護区として指定され、立ち入りはいっさい禁止されている。また近畿の琵琶湖周辺は京都区の管理する森林として特別に指定され、宗教儀式や私兵組織の野外訓練などに活用されている。

火山の大噴火などにより空は浮遊する火山灰で覆われており、日光のさす日はほとんどない。また、雨も多く、（環境悪化の原因は違うが）ミレニアム東京全域はちょうどサン＝アンジェルスのような雰囲気といえる。

アーミーは、ミレニアム東京の支配企業はひとつひとつが強大な力を持っているためか、ほかのメガ＝シティからの圧力にもあまり協力して事に当たろうとしない。3つの企業がそれぞれ別のアーミーを支配下においており、お互いに運営のための共同出資も積極的にはしていない。

データ〈極東メガ＝シティ〉

範囲：旧東京から京都、福岡まで

俗称：ミレニアム東京

中央ブロック所在地：東京

人口：7000万人。

支配企業：アスカ技研（公安、内政面）、猿紅財団（エネルギー、外政面）、龍造院開発（宇宙開発、外政面）

都市機能中枢：複合AI"高天原（タカマガハラ）"

主な公安、軍事機関：警視局（CBT、MGP（海上警察））、ALICE（CBI、SWAT）、極東電網監査局（AHP）、国際機動軍（陸、海軍）

自然環境：きわめて悪い。酸性雨および細菌霧の発生。

キーワード

ジオフロント：東京ブロックの地下に存在する"地下新都市"。最大面積は2平方km、最深部は450mに達する。地の底に都市機能AIや、超VIPの居住区があり、地表に近づくほど治安が悪くなる。

アスカ技研：精神をバックアップするドラックの製造では世界一のシェアを誇る。北アフリカのグランド＝カナーンなどに援助し、強力な軍隊を貸与してもらい対外交渉力を強化している。

猿紅財団：最古参の巨大企業で、いくつもの総合商社を吸収合併して大きくなった。復興時にアジア地域に出資してメガ＝シティをつくらせ、合弁会社の設立により利益を吸い上げている。そのため、社員や幹部はテロの対象になりやすい。

龍造院開発：地上の不動産やスペースコロニーを多く所有し、難民救済と軍備拡張に力をいれている。京都の有力教団ととくに強く結びついている。

ALICE：（Anti Low Intensity Conflict Elements：対低強度戦部隊）は、アスカが有する総合カウンターテロ部隊で、数々の新兵器／秘密兵器を所有し、実力とカリスマ性を備え持つ、理想的なエリート部隊である。性別により実戦部隊が分けられている。

教団：京都にある有力教団は、深かれ浅かれすべての支配企業と関係しており、政治／経済／文化などすべての分野の裏側で暗躍している。また教団ごとに優秀な私兵を雇っており、神の意志や教団の命令により内外で活動する。

データ〈ロボットポリス〉

M7[illegible]

大型サイズ・人造

ヒット・ダイス：2d10＋40（51hp）

イニシアチブ：＋5

移動速度：10MV

AC：18（－1サイズ、＋4【DEX】、＋5装甲）、接触13、立ちすくみ14

基本攻撃／組みつき：＋1／＋10

攻撃：テイザー＝＋5遠隔（頑S）or 22Calブラスター＝＋5遠隔（1d6＋3）

全力攻撃：テイザー＝＋5遠隔（頑S）×2 or 22Calブラスター＝＋5遠隔（1d6＋3）×2

接敵面／間合い：2マス／2マス

特殊攻撃：

その他の特殊能力：暗視12マス、人造の種別特徴

セーヴ：頑健±0、反応＋4、意志＋3

能力値：【STR】20、【DEX】18、【CON】－、【INT】－、【WIS】16、【CHA】1

技能：なし
特技：なし
出現環境：東京シティの様々な場所
編成：単体、小集団（2〜4）
脅威度：2
装備品：IRビジョン、記憶カメラ
強大化：なし

このロボット・ポリスは、東京シティで使用されている多脚型のパトロール・ロボットである。外見は4脚の馬型で頭部には2本の角があり、伝説の麒麟を模写した雰囲気を持つが、胴体部には内蔵型の高性能マニュピレーターを2本持ち、人間用の武器ならば大抵使用できる。また、角にはテイザーが内臓されており、これによって不審者を気絶されるといったことを行なう。

機動性を重視したため、メカニックも追尾できるほどの移動力を持つ反面、小回りがきかないという欠点を持つ。また胴体が大型のため、人を乗せて運ぶこともできるが、操縦は口頭による命令となるため、細かい扱いはできない。

戦闘

騎乗：人間をひとり乗せて移動することができる。バイクと同じ扱いであるが、細かい操作はできないため人間の技能は影響しない。



サン=アンジェルス

北米大陸の旧アメリカ合衆国には、3つのメガ=シティが存在する。そのうちのひとつ、サン=アンジェルス・シティは旧サンフランシスコ市から、ロサンジェルス市にまでに至る北米大陸最大のメガ=シティである。各都心部を包むようにスラム街がドーナツ状に広がっており、そのため、各都市間の移動には治安の悪い場所を通らざるを得ず、それを利用した襲撃や誘拐といった犯罪が数多く見られる。もっとも、治安に関しては昔から非常に悪い地域でもあり、そのためかつてよりこの地区に存在するエア・ポリス、SWATの活躍は衰えることがない。

ネバダの鉱業地帯にある資源だけでなく、北にポートランド、シアトルという様々に資源が眠っている旧都市の廃墟を近くに抱え、そこを狙うハンターたちの活躍もあって、資源に関してはかなり豊かである。しかし自然環境は極めて悪く、強酸雨と細菌霧が交互にやってくるような状態のため(ただし気候は年間を通じて温暖)、住民は天気予報に耳を傾け、外出時には特殊ファイバー雨具とフィルターマスクを必ず持ち歩いている。

また、こうした自然環境のため、建物にも様々な工夫がされている。そのひとつが、建物の表面にカーマイクル・バイオテックの生体建材が使用されていることで、これは昆虫の繭の様な素材で、建物が酸で腐食するのを防いでいる。このような生体建材は、とくにロサンジェルス・ブロックの建物に多く使用され、そのため、ロサンジェルス・ブロックは、町がシルクに覆われているように見えることから“シルクタウン”とも呼ばれる。

注目すべき点としてはユニオンの施設があるラスベガスに近く、そのため北米3シティでもっともハンターが多く見られることだろう。そのため、ハンターを目当てにした店がダウンタウンに多く見受けられ、また根城にしている者も多い。

サン=アンジェルスでは宇宙開発も行われているものの、カーマイクル・バイオテックの勢力が強いため、バイオ技術を駆使した地球再生計画の方が推し進められている。そのため、豊富な資源を背景に残り少ない中南米の森林を手に入れようと南下政策をとっているが、そのためテキサナ・シティとはあまり仲がよくない。また、南下政策に反対するカリブ諸国のゲリラや、テロリストたちとの抗争の原因ともなっている。

アーミーはカーマイクル私設軍が中心である。ネオ=アップルほどの戦力もなく、テキサナほどの制空権も取れそうにないサン=アンジェルスは、奇襲的、漁夫の利的な戦術思想を持っている。そのため、主に取られている作戦は巨大な陸上空母”デザート・サブマリン”(ホバータンク×240(1個中隊)、コマンダー50名搭載)で敵の後方を叩くというものである。また他都市と違い、空軍は宇宙軍の管轄下になっている。

データ〈西海岸メガ=シティ〉

範囲:旧サンフランシスコからロサンジェルスまでの海岸沿い

俗称:サン=アンジェルス

中央ブロック所在地:サンフランシスコ・エリア

人口:1億人

支配企業:カーマイクル・バイオテック(公安、外政面)、ドリーム・ドミナンツ(ネットワーク、内政面)

都市機能中枢:巨大コンピューター”メリーアン”、”シャーロット”、”アメリア”の3基

主な公安、軍事機関:ミニットマン警備会社(ポリス、CBI、SWAT)、カーマイクル私設軍(陸、海、航空宙軍)、DDネットサービス(AHP)

自然環境:きわめて悪い。酸性雨および細菌霧の発生。

キーワード

フェニックス計画:サン=アンジェルス地球再生計画の総称。具体的には大気浄化設備の開発、森林を構成する木の促成技術、高等生物のクローニング、おおっぴらではないが、人体の環境適応改造などと多岐に渡っている。

カーマイクル・バイオテック:複合企業だが、製薬を最も大きいセクションとして持つ。傘下にミニットマン警備社、カーマイクル私設軍をもち、それぞれ公安、軍事の実権を握っている。

ドリーム・ドミナンツ(DD):サンノゼに本社を置くエレクトロニクスのトップメーカーで、コンピューターネットワークメンテナンス、エネルギー全般を取り仕切り、AHPの経営を行なっている。

ミニットマン警備社:ポリス、CBI、SWATの各部門を持っている(FBIは合衆国解体後、それぞれのメガ=シティに分裂吸収されていて、サン=アンジェルスではその名は忘れ去られた。CIAもニューヨークに本部を残すのみ)。エア・ポリスはポリスの管轄化にあり、ロボット・ポリスはホバー走行の"リトルジョン"を採用している。

データ〈ロボットポリス〉

リトルジョン

中型サイズの人造

ヒット・ダイス:2d10+20(31hp)

イニシアチブ:+5

移動速度:16MV

AC:20(+5【DEX】、+5装甲)、接触15、立ちすくみ15

基本攻撃/組みつき:+1/+6

攻撃:テイザー=+6遠隔(頑S) or 小型ガスランチャー=+6遠隔(頑S)

全力攻撃:テイザー=+6遠隔(頑S) or 小型ガスランチャー=+6遠隔(頑S)

接敵面/間合い:1マス/1マス

特殊攻撃:なし

その他の特殊能力:暗視12マス、人造の種別特徴、ホバー移動

セーヴ:頑健+0、反応+4、意志+3

能力値:【STR】20、【DEX】18、【CON】-、【INT】-、【WIS】16、【CHA】1

技能:なし

特技:なし

出現環境:サン=アンジェルスの様々な場所

編成:単体、小集団(2~4)

脅威度:2

装備品:IRビジョン、記憶カメラ

強大化:なし

このロボット・ポリスはサン=アンジェルスで採用されているロボットであり、エア・ポリスの管轄で使用されていることから、ホバー走行する機動性を重視したものになっている。

円柱状の頭部は360度を見回すことができる可動式のカメラアイとなっており、同じような円柱状の胴体は3方向にマニュピレーターを備えている。マニュピレーターのうち、ひとつには相手を気絶させるときに使用する“テイザー”が、ひ

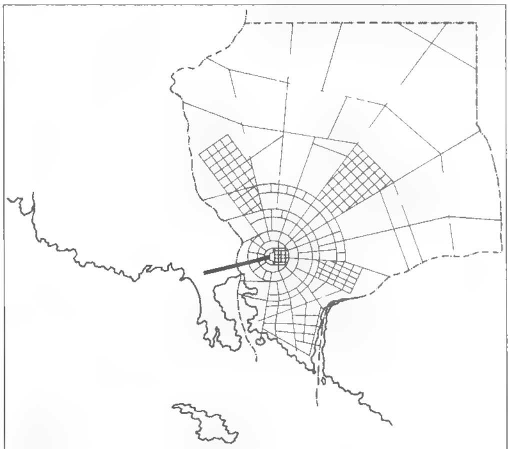
とつには多数の暴徒を無力化するときに使用する"小型ガスランチャー(データはソリッドシューターの催涙ガス弾を使用)"が固定装備されている。残りのひとつは精密作業用が可能なマニュピレーターで、何かしらの作業をする場合に使用される。下半身はロングフレアスカートのような形で、脚はなく、ホバーによって移動を行う。

戦闘

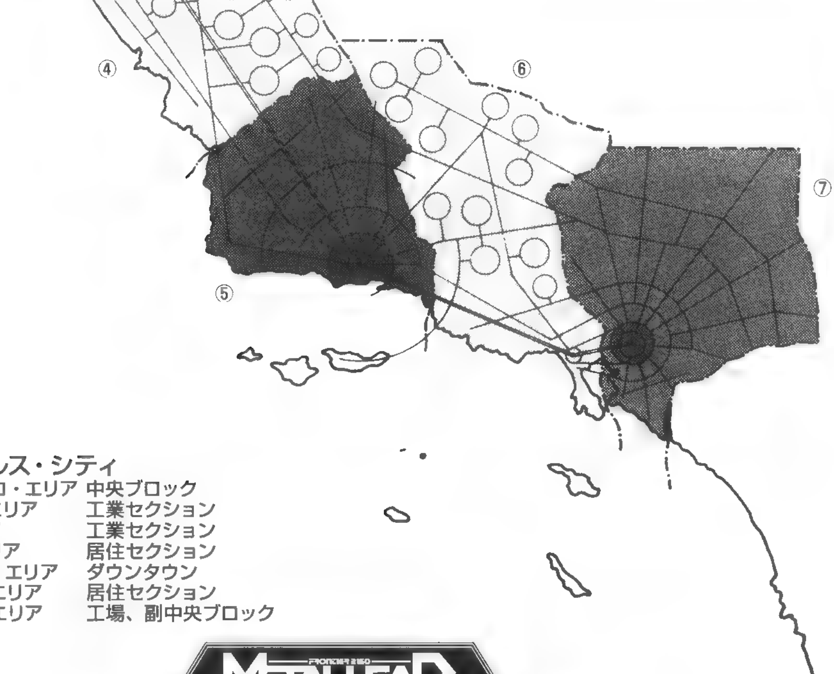
ホバー移動：リトルジョンはホバーにより、地面から10cm以上浮遊して移動を行なう。そのため、地面の状態によって移動力が変化することはなく、水面上も移動可能となっている。また、最大で高さ5mまでの障害物ならば飛び越えることも可能である。



サン=アンジェルス中央エリア
サンフランシスコ・エリア



サン=アンジェルス副中央エリア
ロサンジェルス・エリア

サン=アンジェルス・シティ

①サンフランシスコ・エリア　中央ブロック
②サクラメント・エリア　工業セクション
③サンノゼ・エリア　工業セクション
④シーサイド・エリア　居住セクション
⑤サンタバーバラ・エリア　ダウンタウン
⑥サンタモニカ・エリア　居住セクション
⑦ロサンジェルスエリア　工場、副中央ブロック

テキサナ・シティ

テキサス州とルイジアナ州を跨いでいるのでテキサナ・シティと呼ばれる、北米で南に位置するメガ＝シティである。ゲリラやテロリストの巣窟といわれる旧ダラスの廃墟に最も近いため、無差別テロが頻繁に起こるが、行政はヒューストンという土地柄か宇宙開発一本槍であまり対策は講じられていない。そのためダウンタウンで無関係にテロに巻き込まれた人々が行政に対して不満を持ち、さらに新たなテロを産むという悪循環におちいっている。

宇宙開発に関してはどのシティよりも進んでいるが、それでもシティの住民すべてを宇宙に送り出すことにはかなりの難事と認識している。同じく宇宙開発を優先しているネオ＝アップルとは協力することも多いが、周辺の治安の悪さから共同作業は難しい状態である。また、宇宙開発を進めるためには多くの資源が欠かせないものの、その資源の入手にかなり苦労をしている。テキサナの北にはオクラホマの鉱業地帯があるが、その間にダラスがあり、そこを根城にするゲリラたちによって頻繁に妨害を受けているからである。またネオアップルもオクラホマの資源を狙っているため、様々な駆け引きが繰り広げられているのが現状である。

メガ＝シティの中でも数多くのコロニーを所有しているため、食料などは宇宙から豊富に送られてきている。そしてそのライフラインを確保するために、宇宙港周辺の警備は他のシティと比べても非常に厳しい。また、コロニーを居住空間にする実験も行われており、毎年かなりまとまった数の人間が宇宙に上げられているが、それらの人たちがどうなっているかの発表はない。

気候は穏やかで四季もあるが、夏の期間にだけ発生する異常気象が存在する。ひとつはシムールという300℃を越える熱風が30分近く吹き続ける現象で、外にいる人間は簡単に焼け死んでしまう。もうひとつがメタルストームと呼ばれる銀色のイナゴの大群によるシティの襲撃である。このミュータントイナゴはメタルホッパーと呼ばれる体長30cmほどの肉食の昆虫で、毎年何百人もの犠牲者を出している。というのも一般乗用車ぐらいの外装なら簡単にぶち抜いてしまうほどのパワーを持つため、しっかりとした外壁を持つ場所に避難しなければならないからである。幸いにして、シムール、メタルストーム共、事前に進路がわかるため、事前に建物にも鉄板などで補強がなされるなどして対策が取られる。

テキサナのアーミーは北米3シティ中では最小であるが、強力な空軍戦力があり、これを使ったヘリボーンがその基本戦術となっている。しかしながら航空兵力は打たれ弱いため、短期決戦しかできないという欠点がある。さらに航空戦力が安全に使えるのはテキサナ周辺という事情もあるため、防衛戦に関しては強力なアーミーであるものの、シティから離れた戦いになると傭兵に頼らざる得ないというのが現状である。

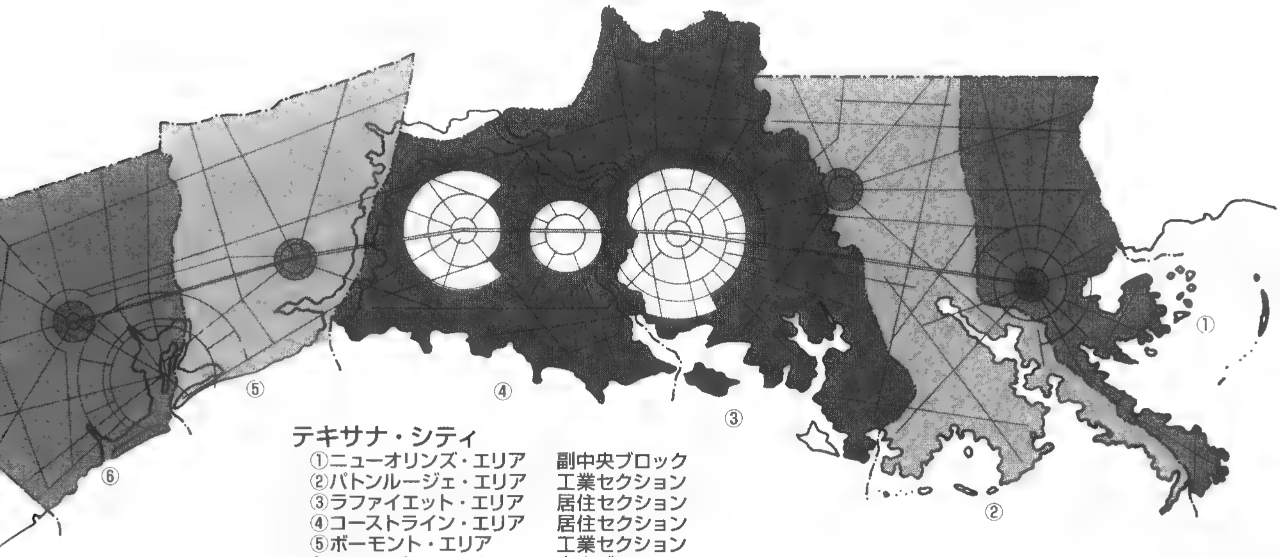
データ〈南海岸メガ＝シティ〉
範囲：旧ニューオリンズからヒューストンまでの海岸沿い
俗称：テキサナ（TEX－ANA）
中央ブロック所在地：ヒューストンエリア
人口：8千万人
支配企業：トライクロン（宇宙開発、内政面）、テクノニクス（ネットワーク、内政面）、オムニカ・インターナショナル（エネルギー、外政面）
都市機能中枢：巨大AI"アークエンジェル"
主な公安、軍事機関：ヒューストン・セキュリティ・サービス（HSS）（ポリス、CBI、SWAT）、ルイジアナ情報センター（情報局、AHP）、テキサナシティ守備軍（陸、海、宙軍）
自然環境：良好。メタルストームが1年のうち数カ月だけ襲う。

キーワード
宇宙開発計画：この計画全般には特にプロジェクトネームがつけられていないが、テキサナの宇宙開発は当然の使命と考えられている。だが移住計画の内容は他のシティのそれとそう変わりはなく、市民全員を移住させるのは困難である。
　スペースコロニーの研究も盛んで、技術者たちは食料生産だけでなく、いずれは人が住めるようになると信じている。
トライクロン社：宇宙開発産業の中心の企業で、食料生産用コロニーの輸出もしている、宇宙の不動産屋。また、エレクトロニクスにも強く、HSSのバックアップも請け負っている。
テクノニクス社：ネットワーク全般および、ルイジアナ情報センターのバックアップを行なっている。テキサナの企業はどれも規模は大きいとはいえず、そのため表だった抗争は自らの首を絞めるので、小競り合いはもっぱらウラで行なわれている。
オムニカ・インターナショナル：重工業中心で守備軍のバックアップを行なっている。知名度が高くテキサナの代表企業として振舞ってはいるが、同シティの企業からは嫌われている。
ヒューストン・セキュリティ・サービス（HSS）：ロボット・ポリスにはヒューマノイド・タイプの"CARNEL－II"を使用しているがコストが高く、無人化した効果が表れていない。
ルイジアナ情報センター：単に"センター"と呼ばれている。ここのスタッフは犯罪者に非情なことで有名。

CARNEL-II
中型サイズの人造
ヒット・ダイス：2d10＋20（31hp）
イニシアチブ：＋5
移動速度：6MV
AC：18（＋4【DEX】、＋4装甲）、接触14、立ちすくみ14
基本攻撃／組みつき：＋1／＋5
攻撃：9mmカートレス＝＋6遠隔（1d6＋1）or スタンスティック＝＋6近接（1d6＋頑S）
全力攻撃：9mmカートレス　＋6遠隔（1d6＋1）or スタンスティック　＋6近接（1d6＋頑S）
接敵面／間合い：1マス／1マス
特殊攻撃：なし
その他の特殊能力：暗視12マス、人造の種別特徴
セーヴ：頑健＋0、反応＋4、意志＋3
能力値：【STR】16、【DEX】18、【CON】　、【INT】　、【WIS】16、【CHA】1
技能：なし
特技：なし
出現環境：テキサナの様々な場所
編成：単体、小集団（2～4）
脅威度：2
装備品：IRビジョン、記憶カメラ、サイバーアイ
強大化：なし
　このロボット・ポリスはテキサナで正式採用されているロボット・ポリスであり、完全な人型をしている。そのため、人が使う装備をそのまま使用することができ、汎用性が非常

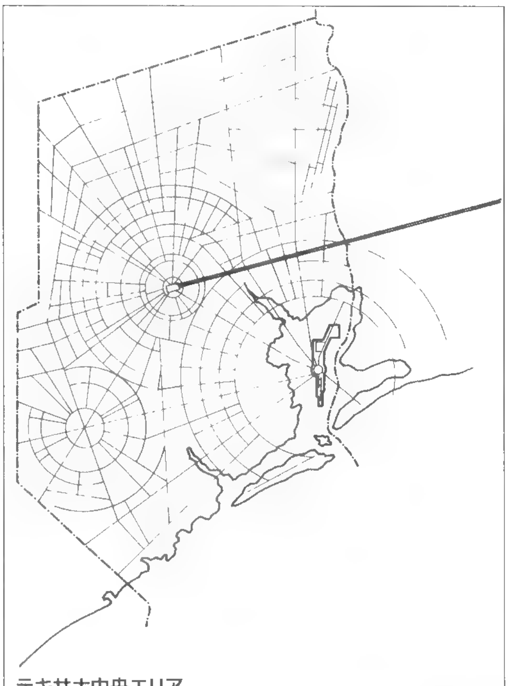
に高い。建物内の進入もスムーズに行なえ、人の入れる場所ならばどこにでも進入可能である。

通常はスタンスティックと9mmカートレス、またはショットガンを装備し、制服を着用しているが、状況に応じてさまざまに武器、または防具も装備できる。さらに人間が使う道具を使っての作業を行なわせることもできるため、救難作業も可能である。とくに、テキサナでの自然災害発生時は、人間の変わりにロボット・ポリスが作業にあたる。非常に便利な反面、コストが異様に高く、そのため経費削減という本来の目的とはかけ離れている。

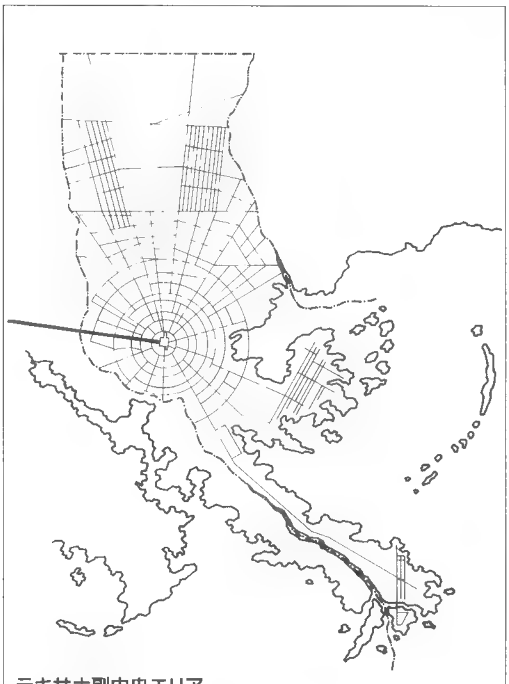


テキサナ・シティ

①ニューオリンズ・エリア	副中央ブロック
②バトンルージェ・エリア	工業セクション
③ラファイエット・エリア	居住セクション
④コーストライン・エリア	居住セクション
⑤ボーモント・エリア	工業セクション
⑥ヒューストン・エリア	中央ブロック



テキサナ中央エリア
ヒューストン・エリア



テキサナ副中央エリア
ニューオーリンズ・エリア

都市外の敵について

メガーシティの外には様々な脅威が待ち受けているが、その中でも積極的に攻撃をしかけてくる次のようなものたちが存在する。

ミュータント：野生動物、植物、人間、他の生物はそのほとんどが、たび重なる天変地異、放射線、有害な輻射、細菌などの汚染や実験などで様々な変化を遂げている。それらは荒野や海岸の他、都市の地下水道などにも生息している。

バンデット：基本的にシティから追い出されたならず者の集りだが、各地の海軍を脱走した者たちで商船を襲う軍艦、潜水艦で構成されたシー・バンデット、スペースシャトルなどを襲う狂ったキラー衛星であるオービットバンデットといったものも存在する。また、政治的思想のもとに行動しているゲリラやテロリストは、本来バンデットとは違うが、襲われる方にしてみれば違いはないので便宜上ここに入る。特にテロリストはシティ内に潜み、さまざまなテロ犯罪を犯す者たちで、彼らの魔の手は今やサイバースペースにまで及び、テロリストの中にはサイバースペース専門の者もいるほどである。

ここでは、これらの中で代表的なものについて紹介する。

ミュータント

突然変異などによって産まれたこれらの生き物は、過酷な環境でさえ生き残るほどの強靭な生命力を持ち、そして多くは生き残るために人間たちに襲いかかってくる。

ミュータントに関するデータの見方はMMを参考のこと。

コヨーテ

オオカミに似た動物で、オオカミのようによく遠吠えをし、小規模な群れで活動している。通常は荒野で小型の動物を狩ったりしているが、群れで大きな獲物に襲いかかることもある。また、ダウンタウン近くまでやってきて人間（特に無防備な難民）を襲うこともたまにある。しかしながら、勝てないと判断するとすぐに逃げ出すため、ハンターの敵になることは少ない。

有害な輻射の影響により奇形が多く、まともなものは少ないが、もしまともなものを見つけて生け捕りにできれば、シティで高値で売れるかもしれない。



コヨーテ

小型サイズ・動物；**ヒット・ダイス**　1d8＋2（6hp）；**イニシアチブ**　＋3；**移動速度**　8マス；**AC**　15（＋1サイズ、＋3【DEX】、＋1外皮）、接触14、立ちすくみ12；**基本攻撃／組みつき**　＋0／−3；**攻撃**　嚙みつき＝＋2近接（1d4＋1）；**全力攻撃**　嚙みつき＝＋2近接（1d4＋1）；**接敵面／間合い**　1マス／1マス；**特殊攻撃**　―；**その他の特殊能力**　鋭敏嗅覚、夜目；**セーヴ**　頑健＋4、反応＋5、意志＋1；**能力値**　【STR】13、【DEX】17、【CON】15、【INT】2、【WIS】12、【CHA】6

技能　〈聞き耳〉＋5、〈視認〉＋5、〈生存〉＋1；**特技**　《鋭敏感覚》

出現環境　荒野；**編成**　単体、群れ（5～12）

脅威度　1/3；**装備品**　なし；**強大化**

サンドフラッグ

黄色っぽい色をした1m以上の大きさを持つ蛙。普段は岩のようにじっとして動かないため、遠目には岩のように見える。しかし、動く者が近づいたらその長く伸びる舌を素早く叩きつけてくる。この舌には毒が含まれており、触れただけで意識が朦朧としてしまう。さらに体温を急激に低下させて死にいたらしめるほど強力である。

一匹でも厄介だが多くは群れて行動しているため、砂漠で複数の岩を見かけたら近づかないほうがよいだろう。



サンドフラッグ

中型サイズ・動物；**ヒット・ダイス**　2d10＋4（15hp）；**イニシアチブ**　＋2；**移動速度**　6マス；**AC**　15（＋2【DEX】、＋3外皮）、接触12、立ちすくみ13；**基本攻撃／組みつき**　＋1／＋1；**攻撃**　舌＝＋1遠隔近接（1d6および“毒”）；**全力攻撃**　舌＝＋1遠隔近接（1d6および“毒”）；**接敵面／間合い**　1マス／2マス；**特殊攻撃**　毒；**その他の特殊能力**　夜目；**セーヴ**　頑健＋5、反応＋5、意志　1；**能力値**　【STR】10、【DEX】15、【CON】14、【INT】2、【WIS】9、【CHA】5

技能　〈隠れ身〉＋11；**特技**　なし

出現環境　砂漠；**編成**　単体または群れ（2～8）

脅威度　2；**装備品**　なし；**強大化**　3～4HD（中型）　5～6HD（大型）

戦闘

毒（変則）：舌の攻撃が命中した場合、毒を与える。頑健・難易度13、初期ダメージ　朦朧状態、予後ダメージ　3d6【CON】。

ジャイアントスラッグ

このミュータントは巨大なヒルのように見える。滑り気のある軟体の身体をしており、一度食いついたらなかなか離れない吸盤状の口と、獲物の体液を吸収する鋭い管がある。

水気のある場所に生息しており、その巨大な身体を瓦礫の隙間などに潜ませて獲物が近づくのを待って不意打ちする。その大きさからは信じられないぐらい狭い場所に隠れることもできるため、先に見つけ出すことはかなり難しい。反面、動きが素早いわけではないため、不意打ちを避けられれば逃げることは簡単である。しかし、不意打ちによって仲間が捕まった場合は、危険を承知で戦うしかないだろう。なぜなら、ジャイアントスラッグは集団で行動していることがほとんどで、必ず近くに複数いるからである。



ジャイアントスラッグ

中型サイズ・蟲；**ヒット・ダイス**　5d8＋25(47hp)；**イニシアチブ**　±0；**移動速度**　2マス、登攀2マス；**AC**　10、接触10、立ちすくみ10；**基本攻撃／組みつき**　＋3／＋3；**攻撃**　噛みつき＝＋3近接（1d3＋“吸い付き”）；**全力攻撃**　噛みつき＝＋3近接（1d3＋“吸い付き”）；**接敵面／間合い**　1マス／1マス；**特殊攻撃**　吸血；**その他の特殊能力**　［火］と［酸］に対する脆弱性；**セーヴ**　頑健＋3、反応＋1、意志±0；**能力値**　【STR】10、【DEX】10、【CON】20、【INT】－、【WIS】10、【CHA】2

技能　〈隠れ身〉＋8、〈視認〉＋4、〈登攀〉＋8；**特技**　－

出現環境　湿地、下水；**編成**　単体、群れ(5～10)

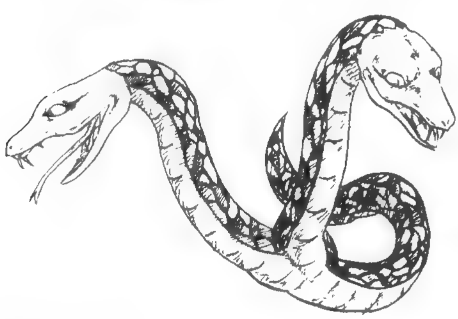
脅威度　1；**装備品**　なし；**強大化**　なし

戦闘

吸い付き（変則）：噛みつきが命中すると自動的に吸い付き状態となる。吸い付いた相手に、以後、毎ラウンド1d4ポイントの【CON】ダメージを与える。吸い付き状態を解除するには、組みつき判定に＋12のボーナスを受けたジャイアントスラッグと、組みつき判定を行ない勝つ必要がある。

ツインヘッドバイパー

1m近い大きさの頭をふたつ持つ毒蛇。普段は荒野で物影に身を潜めて獲物が近づいてきたら襲いかかるが、熱を感じると積極的に近づいてきて噛みつくこともある。動きが素早い上に、そのふたつの頭で相手が動かなくなるまで何度も噛みついてくるのが危険で、ベテランのハンターでも、油断するとこの蛇によって命を落とす。



ツインヘッドバイパー

小型サイズ・動物；**ヒット・ダイス**　1d8(4hp)；**イニシアチブ**　＋7；**移動速度**　4マス；**AC**　17（＋1サイズ、＋3【DEX】、＋3外皮）、接触14、立ちすくみ14；**基本攻撃／組みつき**　±0／－6；**攻撃**　噛みつき＝＋4近接（1d2－2および“毒”）；**全力攻撃**　噛みつき×2　＋4近接（1d2－2および“毒”）；**接敵面／間合い**　1マス／1マス；**特殊攻撃**　毒；**その他の特殊能力**　鋭敏嗅覚；**セーヴ**　頑健＋2、反応＋5、意志＋1；**能力値**　【STR】6、【DEX】17、【CON】11、【INT】1、【WIS】12、【CHA】2

技能　〈隠れ身〉＋11、〈聞き耳〉＋7、〈視認〉＋7、〈平衡感覚〉＋11；**特技**　《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

出現環境　荒野；**編成**　単体

脅威度　1/2；**装備品**　なし；**強大化**

戦闘

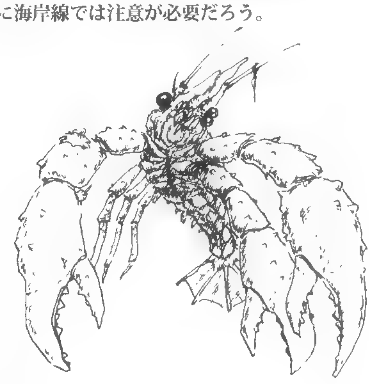
毒（変則）：噛みつきの攻撃が命中した場合、毒を与える。頑健・難易度10、初期ダメージ＝1d6【CON】、予後ダメージ＝1d6【CON】。

バグロブスター

このミュータントは、どす黒い色をした甲殻を持つ巨大なロブスターである。身体と同じぐらい巨大な爪を複数持ち、その爪に挟み込んだ獲物に麻痺性の毒を注入して動きを止めてからバラバラにし、その後ゆっくりと犠牲者を食する。

有害な輻射の影響で、爪の数は個体によって異なる。多くは2本だが、1本の場合もあれば、4本の場合もあり、爪の数が多いほど厄介な相手となる。またバズロブスターの甲殻はとても固く、小口径の弾では貫通できずに弾かれるほどである。

汚染された海岸に生息して主に海中にいる生き物を襲うが、水際まで出てきて陸にいる生き物に襲いかかることもある。特に海岸線では注意が必要だろう。



バグロブスター

中型サイズ・蟲（水棲）；**ヒット・ダイス**　3d8＋6(19hp)；**イニシアチブ**　＋0；**移動速度**　4マス、水泳8マス；**AC**　18（＋8外皮）、接触10、立ちすくみ18；**基本攻撃／組みつき**　＋1／＋4；**攻撃**　爪＝＋4近接（1d6＋3＋“麻痺”）；**全力攻撃**　爪（×1～4）＝＋4近接（1d6＋3＋“麻痺”）；**接敵面／間合い**　1マス／1マス；**特殊攻撃**　複数の爪、締め付け　1d6＋3、つかみ強化、麻痺；**その他の特殊能力**　暗視12マス、蟲の種別特徴、水陸両生；**セーヴ**　頑健＋5、反応±0、意志±0；**能力値**　【STR】16、【DEX】10、【CON】14、【INT】－、【WIS】10、【CHA】2

技能　〈隠れ身〉＋4、〈視認〉＋4、〈水泳〉＋8；**特技**

出現環境　海辺；**編成**　単体

脅威度　3；**装備品**　なし；**強大化**　3～4HD

戦闘

複数の爪：バグロブスターは1d4の爪を所持しており、その数だけ全力攻撃時に使うことができる。

締め付け：組み付け判定に成功するとバグロブスターは自動的に爪ダメージを与える。

つかみ強化（変則）：この能力を使用するには、バグロブスターは爪攻撃を1回、相手に命中させなければならない。

麻痺（変則）：バグロブスターの爪には麻痺性の毒がある。爪が命中したら、難易度14の頑健セーヴを行なうこと。失敗すると1d6ラウンドの間麻痺状態となる。

水陸両生：水中でも陸上でも行動できる。

バンデッド

荒野などで集団を組んで暴れ回っているならず者たち。彼らはシティの外で出会う敵としてはあまり強くない。しかしながら、様々な装備を使いこなし、いろいろな方法で襲いかかってくるため厄介な存在である。また優秀なリーダーが含まれていることがあり、駆け出しのハンター程度では勝てないような者たちも多数いる。

ミュータントとは違うが、ここで一般的なものを解説しておく。ここで上げているバンデッドは一例であり、様々な武器、防具、メカニックを持ったバンデッドが存在する。多くのバンデッドは荒野を移動するためにバイクなどのメカニックを所持しており、少しながらも金品を所持していることもある。

バンデッド

中型サイズ・人型生物；**ヒット・ダイス** 1d8+1(8hp)；**イニシアチブ** +2；**移動速度** 6マス；**AC** 14(+2【DEX】、+2防具ボーナス)、接触12、立ちすくみ12；**基本攻撃／組みつき** +1／+3；**攻撃** 9mmSMG＝+3遠隔(1d6)／7.62mmアサルト＝+3遠隔(1d8)／コンバットナイフ＝+3近接(1d6+2)；**全力攻撃** 9mmSMG＝+3遠隔(1d6)／7.62mmアサルト＝+3遠隔(1d8)／コンバットナイフ＝+3近接(1d6+2)；**接敵面／間合い** 1マス／1マス；**特殊攻撃** －；**その他の特殊能力** 武器の才能、重量軽減、意志薄弱；**セーヴ** 頑健+2、反応+2、意志+1；**能力値** 【STR】15、【DEX】14、【CON】13、【INT】10、【WIS】12、【CHA】8

技能 〈威圧〉+3、〈ナビゲート〉+5；**特技** 《追加hp》、《ドライブバイ》

出現環境 荒野、廃墟；**編成** 単体、小集団(4～6)、集団(16～24)、大集団(100)

脅威度 1；**装備品** 9mmSMGまたは7.62mmアサルト、コンバットナイフ、ジャンプスーツ、$1～100程度の金品

戦闘

武器習熟：I類からVI類までの全ての武器に習熟している。

重量軽減(変則)：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。

意志薄弱(変則)：hpが半分以下になったら、難易度10の意志セーヴを行う。失敗すると恐慌状態となる。この特徴は2レベルになると失われる。

ヘルスコーピオン

人間並の大きさの、危険極まりない毒を持つ巨大なサソリ。近づいてくるどんなものに対しても攻撃をしかけようとして突進してくる。二本の鋭い爪によって相手を押さえ込んで締め付けてくるのも厄介だが、尾についている針の毒は致死性が高く、一刺しされるだけでほとんどの生き物を死に至らしめる。



主に砂漠に生息しているが、時折廃墟で見かけることもある。万が一遭遇してしまった場合は戦闘は避けられないため、針に刺されることだけは絶対避けよう。

ヘルスコーピオン

中型サイズ・蟲；**ヒット・ダイス** 2d8+4(13hp)；**イニシアチブ** +0；**移動速度** 8マス；**AC** 14(+4外皮)、接触10、立ちすくみ14；**基本攻撃／組みつき** +1／+2；**攻撃** 爪＝+2近接(1d4+1)；**全力攻撃** 爪(×2)+2近接(1d4+1)および針＝－3近接(1d4および毒)；**接敵面／間合い** 1マス／1マス；**特殊攻撃** 締め付け＝1d4+1、つかみ強化、毒；**その他の特殊能力** 暗視12マス、振動探知12マス、蟲の種別特徴；**セーヴ** 頑健+5、反応±0、意志+0；**能力値** 【STR】13、【DEX】10、【CON】14、【INT】－、【WIS】10、【CHA】2

技能 〈隠れ身〉+4、〈視認〉+4、〈登攀〉+5；**特技**

出現環境 砂漠、廃墟；**編成** 単体、共棲集団(2～5)

脅威度 2；**装備品** なし；**強大化** 3～4HD

戦闘

締め付け：組み付け判定に成功するとヘルスコーピオンは自動的に爪ダメージを与える。

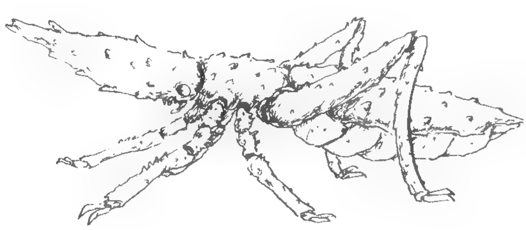
つかみ強化(変則)：この能力を使用するには、ヘルスコーピオンは爪攻撃を1回、相手に命中させなければならない。ヘルスコーピオンは【DEX】で組みつき判定を行える。

毒(変則)：ヘルスコーピオンは致死性の高い有毒の針攻撃を行なう。致傷型、頑健・難易度14、初期ダメージ＝3d6【CON】、予後ダメージ＝3d6【CON】。

メタルホッパー

夏の暑いとき、突如として現れる銀色をした竜巻“メタルストーム”。その正体は、メタルポッパーと呼ばれる銀色をした体長30cmほどの肉食ミュータントイナゴの大移動である。

夏になると大量発生してメキシコ湾から北米中央部に向けて移動をし、その途中にある生き物はどんなものでも食い荒らす。また非常に硬い体で高速移動するため、一般乗用車程度の外装ならば簡単にぶち抜くほどパワーを持ち、乗り物に乗っているからといって安心できるような相手ではない。救いは事前に進路がわかるため、容易に避けることができる点で、できる限り遠ざかるほうがよいだろう。



メタルホッパー

微小サイズ・蟲(スウォーム)；**ヒット・ダイス** 6d8+12(39hp)；**イニシアチブ** +5；**移動速度** 2マス、飛行6マス(貧弱)；**AC** 19(+4サイズ、+5【DEX】)、接触19、立ちすくみ14；**基本攻撃／組みつき** +4／－；**攻撃** 群がり(2d6)；**全力攻撃** 群がり(2d6)；**接敵面／間合い** 2マス／0マス；**特殊攻撃** わずらわす；**その他の特殊能力** 暗視12マス、武器ダメージに対する完全耐性、(スウォーム)の副種別特徴、蟲の種別特徴；**セーヴ** 頑健+7、反応+7、意志+2；**能力値** 【STR】1、【DEX】

20、【CON】14、【INT】－、【WIS】10、【CHA】2
技能　〈聞き耳〉＋4、〈視認〉＋4；**特技**
出現環境　様々；**編成**　メタルストーム（20～30）
脅威度　3；**装備品**　なし；**強大化**　なし

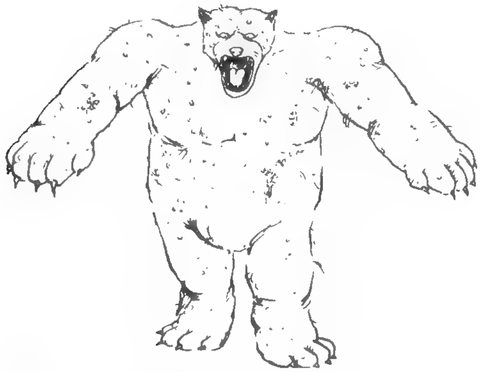
戦闘

わずらわす（変則）：メタルホッパーが占めている空間で自分のターンを開始する、すべての生物は難易度15の頑健セーヴに成功しないと1ラウンドの間、吐き気のする状態となる。

ラジェーテッドグリズリー

強烈な有害な輻射を身体にため込んだ灰色熊で、そのほとんどが凶暴で常に飢えており、動くものは獲物と見て襲いかかってくる。その巨体に相応しい筋力と鋭い爪によってメカニックの装甲すら傷つけることができ、もし止まっているならばひっくり返して動けなくして、タイヤやエンジンを破壊してしまう。

また、ラジェーテッドグリズリーに傷つけられた者は、有害な輻射に汚染されたことになる。さらに、ラジェーテッドグリズリーを傷つけて返り血を浴びた場合も有害な輻射に汚染される危険がある。ラジェーテッドグリズリーと戦闘したなら、直ちにシティに引き返して治療を受けるようにしたほうがよいだろう。



ラジェーテッドグリズリー
大型サイズ・動物；**ヒット・ダイス**　12d8＋51（105hp）；**イニシアチブ**　＋1；**移動速度**　8マス；**AC**　17（－1サイズ、＋1【DEX】、＋7外皮）、接触10、立ちすくみ16；**基本攻撃／組みつき**　＋9／＋23；**攻撃**　爪＝＋19近接（2d4＋10）；**全力攻撃**　爪（×2）　＋19近接（2d4＋10）および噛みつき＝＋13近接（2d8＋5）；**接敵面／間合い**　2マス／1マス；**特殊攻撃**　つかみ強化、有害な輻射；**その他の特殊能力**　鋭敏嗅覚、夜目；**セーヴ**　頑健＋12、反応＋9、意志＋9；**能力値**　【STR】31、【DEX】13、【CON】19、【INT】2、【WIS】12、【CHA】10
技能　〈聞き耳〉＋10、〈視認〉＋10、〈水泳〉＋13；**特技**　《鋭敏感覚》、《持久力》、《疾走》、《追加hp》、《武器熟練：爪》
出現環境　荒野；**編成**　単体
脅威度　8；**装備品**　なし；**強大化**　13～16HD（大型）；17～36HD（超大型）

戦闘

つかみ強化（変則）：この能力を使用するには、ラジェーテッドグリズリーは爪攻撃を1回、相手に命中させなければならない。命中したらラジェーテッドグリズリーは機会攻撃を受けずに1回のフリー・アクションで組みつきを始めることができる。

能力値損傷（変則）：ラジェーテッドグリズリーからの攻撃が命中したり、接近でラジェーテッドグリズリーにダメージを与えた場合、頑健セーヴの難易度20に成功しなければ有害な輻射により、3日ごとにすべての能力値に1ダメージを受ける。この能力値ダメージは治療を受けるまで回復しない。

レーザーアント

遺伝子工学によって生み出された戦闘用の蟻。人間ほどの大きさを持ち、その口からはレーザーを発射するという非常に厄介な生き物である。レーザーアントは常に集団で行動しており、通常はウォーカーアント（レーザーを持たない）が巣を維持するために働いているが、外敵が巣に近づいたら戦闘蟻であるレーザーアントが攻撃するために出現する。巣の奥には、彼らを生み出す（生産する？）マザーアントがおり、1日に数匹前後のアントが新しく産まれている。また、マザーアントの近くには羽根が生えていて飛行ができるナイトアントがおり、レーザーアントが苦戦していたり、マザーアントの近くに外敵がいる場合は戦闘をしかけてくる。

レーザーアントは、相手が人間なら素早く近づいて噛みつきことを優先する。噛みついたら直ちに組みつきを試み、成功したら以後組みついている間、噛みつきとレーザーの両方のダメージを命中判定なしで受けることになる。相手がメカニックなどの車両ならば、動けなくなるまでレーザーを撃ち続ける。レーザーアントのレーザーはレーザーライフル相当として扱う。ただし、単発でしか撃てない。レーザーアント（他のアントもだが）は戦闘で逃げ出すことはない。

レーザーアント
中型サイズ・蟲；**ヒット・ダイス**　2d8＋2（11hp）；**イニシアチブ**　＋5；**移動速度**　10マス、登攀4マス；**AC**　19（＋1【DEX】、＋8外皮）、接触11、立ちすくみ19；**基本攻撃／組みつき**　＋1／＋4；**攻撃**　噛みつき＝＋4近接（2d4＋4）／レーザー＝＋2遠隔（1d10＋2）；**全力攻撃**　レーザー＝＋4近接（2d4＋4）／レーザー＝＋2遠隔（1d10＋2）；**接敵面／間合い**　1マス／1マス；**特殊攻撃**　つかみ強化；**その他の特殊能力**　発射限界、鋭敏嗅覚、蟲の種別特徴；**セーヴ**　頑健＋4、反応＋0、意志＋1；**能力値**　【STR】16、【DEX】12、【CON】13、【INT】－、【WIS】13、【CHA】11
技能　〈登攀〉＋10；**特技**　《イニシアチブ強化》
出現環境　荒野、廃墟；**編成**　単体、徒党（4～6）
脅威度　3；**装備品**　＄200相当の宝石の原石（ウォーカーアント以外）；**強大化**　3～4HD（中型）　5～6HD（大型）

戦闘

発射限界（変則）：レーザーは1日に3回しか発射できず、1日で3回発射すると自動的に死亡する。

つかみ強化（変則）：この能力を使用するには、レーザーアント噛みつき攻撃を相手に命中させなければならない。命中したらレーザーアントは機会攻撃を受けずに1回のフリー・アクションで組みつきを始めることができる。

有名なバンデッド一覧

ここでは、ゲリラやテロリストを含む有名なバンデッドについて紹介する。いずれも組織としては大きく、優秀なリーダーに率いられている。彼らのリーダーには多額の賞金がかけられているが、彼ら以外の下っ端たちにも一応賞金はかけられている（＄100ほどだが）。ただし、これらの賞金はハスラーでしか受け取れないため注意すること。装備や練度などは、バンデッド→ゲリラ→テロリストの順でよくなっていく。

表10－3　有名なバンデッド一覧

グループ名	種別	出没地	ボス、賞金首	装備	特徴
チェーンブラッツ	バンデッド	サン＝アンジェルス近郊	アイアンハンド($10,000)、ピッケル・ジョー($5,000)など	バギー、トライク、チェーンソー	火器よりも刃物、特にチェーンソーで切り刻むのを悦ぶ者が多い。ボスはアイアンハンドで、テンガロンハットが好きなフルボーグである。
ブラウンベレー	バンデッド	ネオ＝アップル近郊	ブラウン大佐($30,000)、ガーバー軍曹($10,000)など	装甲車、コンバットシェル、シェルキャリア	元ネオ＝アップルのアーミーで、反乱を起こしてバンデッドとなった。コンバットシェルを使って襲撃してくる。
ビューティエンジェル	バンデッド	サン＝アンジェルス近郊	アリス・バーモンド($10,000)、ジェシカ・パープルハート($6,000)など	バイク、モノ、トライク	メンバー全員がゲイのバンデッド。捕まった男は、酷い目に会うと言われている。
バミューダデビル	シーバンデッド	大西洋	キルピック少将($80,000)、オコンネル中佐($50,000)など	大型艦、コルベット艦、ホバークラフト	旧米海軍の脱走者たちで構成された、シーバンデッド(海賊)。海上では敵なしの強さを誇っている。
シルバーウルフ	バンデッド	中部	ウォルフ・ハーバー($10,000)、ガイ・モーリス($5,000)など	トライク、ミュータント	ミュータントを何らかの方法で飼い慣らしているバンデッド。ミュータントを使って襲撃する。
ランバー＆アーノルド	バンデッド	不定	ランバー($50,000)、アーノルド($50,000)	サイボーグ、装甲車、他	2人組の戦闘サイボーグで、シティに侵入して施設を襲撃して金品を強奪することを繰り返している。
デスフォース	バンデッド	不定	ワグナー博士($10,000、生け捕ると$50,000ドル)	戦闘ロボット	狂気の科学者、ワグナー博士が操る無人虐殺ロボット軍団。ワグナー博士はどこかにある本拠地に隠れている。
ゴーレムアーミー	バンデッド	中部	G61指揮型無人インセクター(1機につき$6,000)など	戦闘ロボット	紛争時に取り残された狂ったロボットの集団。よく森に侵入して木を倒したりしている。
ピンキーソルジャー	バンデッド	ネオ＝アップル近郊	ルナ・クイーンズ($7,000)、ドロシー・カニンガム($5,000)など	バイク、コンバットシェル、ホバータンク、インセクター	すべてピンク色に塗られたメカニックを使用する女性だけのバンデッド。襲った相手を殺したことがない。
メキシコ民族党	ゲリラ	サン＝アンジェルス、テキサナ近郊	エンリコ・ラミレス($22,000)、ツアン・サカモト($5,000)など	様々	宇宙開発に反対するゲリラで、関連施設をよく襲撃する。
統一中米戦線	ゲリラ	全シティ	アンツェネス・ネロ($12,000)、グロリア・ギルバート($25,000)など	様々	企業による支配に反対する、共産主義者たちによるゲリラ。
ハイチオカルト団	ゲリラ	テキサナ	ペドロ・ルスカ($5,000)、アル・キナロイデス($5,000)など	様々	禁制品のドラックを生産、販売するオカルト団で武力行動は少ない。製薬会社とつながりがある。
ジャンク・コミューン	ゲリラ	全域	セルジュ・パシャ($12,000)、エル・ダハール($7,000)など	様々	都市外を行き交う者たちから物資を奪い、新たな理想都市を造ろうとする難民たちの集団。
コントラ	ゲリラ	テキサナ	カール・ソト($14,000)、増長天($7,000)など	様々	歴史の古いゲリラグループで、様々な犯罪組織から支援を受けている。
トントン・マクート	ゲリラ	サン＝アンジェルス、テキサナ	カルロス($20,000)、スタン・ウェルズ(7,000)など	様々	ハイチから発祥した宗教的ゲリラ。宗教的な理由で襲撃をするため、いつなにを襲うか予想できない。
神の手	テロリスト	全シティ	グレイハウンド($45,000)、ニードル($38,000)など	爆弾を好む	目的不明の宗教テログループ。無差別の爆弾テロを仕掛けてくる。
カリブ解放機構	テロリスト	サン＝アンジェルス	エルンスト・ビンゲン($22,000)、ダン・コスギ($20,000)など	吹き矢を好む	サン＝アンジェルスの南下政策に反対するテログループで、主に要人の誘拐、暗殺を繰り返している。
緑の地球党	テロリスト	全シティ	イアン・リンドバーグ($13,000)、ジル・バートナム($7,000)など	SMGを好む	特徴過激な自然保護グループで、宇宙開発、地球再生の両方に反対して様々なテロを行なう。

バンデッド・リーダー

　ここでは何人かのバンデッド・リーダーを紹介する。彼らのほとんどは部下を率いているため、単独で出会うことはまずない。彼らは普通のバンデッドより高い装備を持ち、時にはハンターたちと単独でも充分渡り合えるだけの力を持つ。そのためにシティから高い賞金がかけられているが、その結果バウンティハンターと死闘を繰り返すことになり、強いバンデッドリーダーを生み出すという皮肉な状況も見られている。

　ここであげられているデータは、シティの管理事務所などで手に入れることができる（データが非公開の場合もあるが）。ただし、これはあくまで出会ったことのある人物による話を元に作られたものであり、必ずではない点に注意する（GMは必要に応じて、これらリーダーのデータ、装備を変更することができる）。

　バンデッドリーダーが率いている部下たちは、リーダーが生きている間は、意志薄弱で行う意志セーヴに＋2のボーナスが得られる。逆にバンデッドリーダーが倒されたときは、ただちに－2のペナルティを受けて意志薄弱の判定をしなければならない。

ピッケル・ジョー
男性・バンデッド2　中型サイズの人型生物
ヒット・ダイス：2d8＋2（11hp）
イニシアチブ：＋6
移動速度：6マス
AC：19（＋2【DEX】、＋7防具ボーナス）、接触12、立ちすくみ17
基本攻撃／組みつき：＋2／＋6
攻撃：ポケットバズーカ＝＋4遠隔（4d6／反S）／チェインソー＝＋6近接（4d8＋6）
全力攻撃：ポケットバズーカ＝＋4遠隔（4d6／反S）／チェインソー＝＋6近接（4d8＋6）
接敵面／間合い：1マス／1マス
その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減
セーヴ：頑健＋3、反応＋2、意志±0
能力値：【STR】18、【DEX】14、【CON】12、【INT】10、【WIS】10、【CHA】10
技能：〈威圧〉＋5、〈ドライビング〉＋5
特技：《武器熟練：チェインソー》、《イニシアチブ強化》
脅威度：2
装備品：戦闘バギー“ブッシュランナー”、ポケットバズーカ、チェインソー、ファイバーシャツ、ジャンプスーツ、防弾ジャケット、グリーンオニオン、ハイパーマッスル、＄200程度の金品、その他
賞金：＄5,000
[illegible]
武器の才能（変則）：I類からVI類までの全ての武器に習熟している。
重量軽減（変則）：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。
解説：サン・アンジェル近郊に出没する、“チェーンプラッツ”のサブリーダー。普段は戦闘ジープ“ブッシュランナー”の補助席に乗って、バイクに乗る数人の仲間と共に「幌馬車」と呼ばれる企業の輸送車両、それもできれだけ手薄なものを狙って襲いかかる。目標を見つけるとドラッグで景気づけした後、バイクを先頭に目標に近づく。そしてメカニックの足を止めると、ジープで接近してチェインソーで斬りかかる。バイクに乗っている他のバンデッドたちは、ピッケルがチェインソーを振るいだすとメカニックの周囲を回り始めて、乗員を逃がさないようにしながらピッケルの活躍を観戦して楽しむ。大抵の人間はその一撃でまっぷたつにされ、命乞いをしても受け入れられないことが多い。

ガイ・モーリス
男性・バンデッド2　中型サイズ・人型生物
ヒット・ダイス：2d8＋4（13hp）
イニシアチブ：＋5
移動速度：6マス
AC：18（＋1【DEX】、＋7防具ボーナス）、接触11、立ちすくみ17
基本攻撃／組みつき：＋2／＋2
攻撃：9mmカートレス＝＋3遠隔（1d6＋1）／スタンスティック＝＋2近接（＋2、頑S）
全力攻撃：9mmカートレス＝＋3遠隔（1d6＋1）／スタンスティック＝＋2近接（＋2、頑S）
接敵面／間合い：1マス／1マス
その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減、ミュータントコントロール（コヨーテ）
セーヴ：頑健＋4、反応＋1、意志＋3
能力値：【STR】10、【DEX】12、【CON】14、【INT】14、【WIS】16、【CHA】12
技能：〈指揮〉＋4、〈知識：動物学〉＋4、〈知識：爆発物〉＋4、〈ドライビング〉＋8
特技：《イニシアチブ強化》
脅威度：2
装備品：トライク“ディンゴ”、9mmカートレス、スタンスティック、ファイバーシャツ、ジャンプスーツ、吸着地雷、グリーンオニオン、＄200程度の金品、その他
賞金：＄5,000
[illegible]
武器の才能（変則）：I類からVI類までの全ての武器に習熟している。
重量軽減（変則）：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。
ミュータントコントロール（超常）：特定のミュータントを自分の意志でコントロールすることができる。コントロールされるミュータントは意思疎通手段が確立していれば、思い通りに行動させられる。意思疎通は標準アクションである。
解説：北米大陸の中央で出没する“シルバーウルフ”のひとり。シルバーウルフはミュータントを配下としていることで有名だが、ガイはその中でもコヨーテを操る。コヨーテはミュータントとしては弱い部類であり、メカニックに乗っている人間ならほぼ脅威にならない。しかし、彼はコヨーテに爆弾をくくりつけることでメカニックを破壊するという方法を生み出した。最低でも12匹のコヨーテを常に率いており、その背中には吸着地雷が背負われている。そしてメカニックに隣接して吸着地雷を取り付けると素早く離れさせる（吸着地雷のタイマーは、2ラウンド後になっている）。またガイはコヨーテにグリーオニオンを使い、メカニックを降りた乗員をかみ殺し易くしている。ガイ本人は、離れたところからコヨーテを音で操り、見つかって攻撃された場合は逃げることをまず優先する。

アリス・バーモンド
男性・バンデッド5　中型サイズの人型生物
ヒット・ダイス：5d8＋20(42hp)
イニシアチブ：＋6
移動速度：6マス
AC：19(＋6【DEX】、＋3防具ボーナス)、接触16、立ちすくみ13
基本攻撃／組みつき：＋5／＋6
攻撃：黒革の鞭＝＋12近接(1d3＋1／頑S)／短身銃＝＋11遠隔(1d10)／9mmSMG＝＋11遠隔(1d6)
全力攻撃：黒革の鞭＝＋12近接(1d3＋1／頑S)／短身銃＝＋11遠隔(1d10)／9mmSMG＝＋11遠隔(1d6)
接敵面／間合い：1マス／1マス(鞭は3マス)
その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減
セーヴ：頑健＋8、反応＋7、意志＋0
能力値：【STR】10、【DEX】22、【CON】18、【INT】10、【WIS】9、【CHA】14
技能：〈ドライビング〉＋7、〈ファッションセンス〉＋6
特技：《武器熟練：黒革の鞭》、《ジャムダウン：黒革の鞭》、《武器の妙技》、《クイックドロー》、《ドライブバイ》
脅威度：5
装備品：トライク"ディンゴ"、黒革の鞭(解説参照)、短針銃、9mmSMG、ファイバーシャツ、ジャンプスーツ、ポパイン、ハイパーマッスル、ゴールドレベル3、＄500程度の金品、その他
サイバーパーツ：強化人工神経A、バトル心臓、メタルスキン
賞金：＄10,000
戦闘
武器の才能(変則)：I類からVI類までの全ての武器に習熟している。
重量軽減(変則)：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。
解説：髭の剃り跡も青々しいゲイだけのバンデッド、ビューティーエンジェルのリーダー。お気に入りの部下と一緒にトライクに乗って、サン・アンジェルスのハイウェイによく出没している。またダウンタウンの酒場に仲間といることもあり、荒野よりもシティ周辺で見かけることが多い。鞭の扱いに慣れており、普段はそれを使用して戦闘する。彼の使う黒革の鞭は射程が15m(3マス)まで届くメレーコンバットで扱うVI類武器(火力：1d3、ENC：1、対人○、対物×、クリティカル：20／×2、ジャム：3、ダメージ種別：殴打、片手)で、命中したら難易度12の頑健セーヴを行い、失敗すると怯え状態となる。

ガーバー軍曹
男性・バンデッド5　中型サイズの人型生物
ヒット・ダイス：5d8＋20(42hp)
イニシアチブ：＋10
移動速度：6マス
AC：24(＋6【DEX】、＋8防具ボーナス)、接触16、立ちすくみ18
基本攻撃／組みつき：＋5／＋14
攻撃：45Calカートレス＝＋11遠隔(1d8＋1)／単分子ナイフ＝＋15近接(3d6＋11)
全力攻撃：45Calカートレス＝＋11遠隔(1d8＋1)／単分子ナイフ＝＋15近接(3d6＋11)
接敵面／間合い：1マス／1マス
その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減
セーヴ：頑健＋8、反応＋7、意志＋3
能力値：【STR】20、【DEX】20、【CON】19、【INT】10、【WIS】10、【CHA】8
技能：〈指揮〉＋4、〈視認〉＋8
特技：《イニシアチブ強化》、《オートプロテクター習熟》、《武器習熟：単分子ナイフ》、《武器開眼：単分子ナイフ》、《強打》
脅威度：5
装備品：45Calカートレス、単分子ナイフ、手榴弾、オートプロテクター"コマンドウ"、ワイヤー、応急キット、＄500程度の金品、その他
サイバーパーツ：強化人工筋力S、強化人工神経S、メタルスキン、シールドヘッドII
賞金：＄10,000
戦闘
武器の才能(変則)：I類からVI類までの全ての武器に習熟している。
重量軽減(変則)：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。
解説：ブラウンベレー第1突撃隊のリーダーで、ナイフコンバットの達人である。愛用の単分子ナイフで相手をメッタ斬りにするサディストだが、隊長のブラウン大佐には絶対の忠誠を誓っており、彼のためには命も惜しまない忠義心を持っている。通常は後方で部隊の指揮をとっているが、ひとりでシティに潜入することもある。シティでは何か工作するために送り込まれている場合もあれば、ただ人を斬るためにやってきていることもあるが、どちらにせよ何かしらの事件がおきることだろう。

ルナ・クイーンズ
女性・バンデッド9　中型サイズの人型生物
ヒット・ダイス：9d8＋18(15hp)
イニシアチブ：＋12
移動速度：8マス
AC：22(＋8【DEX】、＋4防具ボーナス)、接触18、立ちすくみ14
基本攻撃／組みつき：＋9／＋10
攻撃：ソリッドシューター＝＋17遠隔(ガス弾、スモーク弾、フラッシュボム弾)／日本刀＝＋19白兵(3d10＋5)
全力攻撃：ソリッドシューター＝＋17／＋12遠隔(ガス弾、スモーク弾、フラッシュボム弾)／日本刀＝＋19／＋14白兵(3d10＋5)
接敵面／間合い：1マス／1マス
その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減、非殺の才能、
セーヴ：頑健＋8、反応＋11、意志＋3
能力値：【STR】12、【DEX】18、【CON】14、【INT】12、【WIS】10、【CHA】22
技能：〈交渉〉＋18、〈視認〉＋14、〈ファッションセンス〉＋12
特技：《イニシアチブ強化》、《武器習熟：日本刀》、《武器開眼：日本刀》、《上級武器熟練：日本刀》、《上級武器開眼：日本刀》、《武器の妙技》、《クリティカル強化：日本刀》、《強打》
脅威度：9
装備品：ホバータンク"マムート♂"、ソリッドシューター、日本刀、オートプロテクター"ワイアードギア"、スタングレネード、発煙筒、＄1,000相当の宝石類、その他
サイバーパーツ：強化人工神経B、サイバースタイル、サイバーIRビジョン、バイオメガメモリー手術
賞金：＄7,000

戦闘

武器の才能（変則）：I類からVI類までの全ての武器に習熟している。

重量軽減（変則）：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。

非殺の才能（変則）：VI類武器で非致傷ダメージを与える際、命中にペナルティを受けない。

解説：金髪のロングヘアーがトレードマークの、ピンキーソルジャーのリーダー。普段は派手なピンク色のドレスを着ているが、襲撃の際はピンク色のワイアードギアを着用し、日本刀を持ってホバータンクで指揮をとる。彼女たちはまず、マムートに搭載されたガン・ランチャーでメカニックを破壊して無力化する。そして乗員に対しては、ソリッドシューターの麻酔ガス弾かフラッシュボム弾を使って無力化することで襲撃を終わらせる。彼女たちは宝石や装飾品といった贅沢品を好み、それらは全て奪うが、食料や医療品といったものは半分ぐらい残す。なお、ルナは日本刀を収集しているため、日本刀は必ず奪っていく。

ダン・コスギ

男性・？？？　中型サイズの人型生物

ヒット・ダイス：20d8＋60（150hp）

イニシアチブ：＋10

移動速度：20マス

AC：18（＋6【DEX】、＋2防具ボーナス）、接触16、立ちすくみ12

基本攻撃／組みつき：＋15／＋18

攻撃：手裏剣＝＋21遠隔（1d4及び“毒”）／素手＝＋23近接（2d20＋10）

全力攻撃：手裏剣＝＋21／＋21／＋21／＋16／＋11遠隔（1d4及び“毒”）／素手＝＋23／＋23／＋23／＋18／＋13近接（2d20＋10）

接敵面／間合い：1マス／1マス

その他の特殊能力：

セーヴ：頑健＋15、反応＋18、意志＋15

能力値：【STR】16、【DEX】22、【CON】16、【INT】18、【WIS】16、【CHA】15

技能：〈隠れ身〉＋29、〈聞き耳〉＋26、〈視認〉＋26、〈忍び足〉＋29、〈登攀〉＋26、〈装置無力化〉＋27、〈平衡感覚〉＋29、〈変装・演技〉＋25

特技：《メレーコンバット習熟》、《ナイフワーク習熟》、《スローイング習熟》、《マーシャルアーツ習熟》、《武器の妙技》《武器熟練：素手》、《上級武器熟練：素手》《武器開眼：素手》、《上級武器開眼：素手》、《強行突破》、《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》

脅威度：20

装備品：黒装束（ファイバースーツ相当）、マグネットアーマーシステム、手裏剣（レザーディスク相当、ただし5つでENC1）、忍者刀（日本刀相当）、煙玉（発煙筒相当）、その他

賞金：＄500,000

戦闘

浮身（変則）：手に届く範囲に壁があるなら、どんな高さから落下してもダメージを受けない。

身かわし強化（変則）：反応セーヴに失敗するとダメージ受ける攻撃を受けた際、判定に失敗してもダメージは半分で済む。

“気”打撃（超常）：素手攻撃は“対人○／対物○”扱いとなる。

金剛身（超常）：あらゆる種類の毒に対して完全耐性を持つ。

銃弾回避（超常）：1ラウンドに3回まで機動回避を行うことができる。

肉体の完成（超常）：1日に40点までのhpを任意の数値に分けて回復することができる。

高速移動（超常）：移動力に＋14マスのボーナスを得る。

超跳躍（超常）：高さ10mまで跳躍できる。

非視覚的感知（変則）：60m以内の存在に気がつき、位置を特定できる。ただし実際に見えない限り、対象は完全視認困難を得る。

暗視（超常）：どんな暗闇でも60mまで見ることができる。

上級連打（変則）：素手または手裏剣を使う場合、一番高い基本攻撃ボーナスを用いて2回追加攻撃ができる。

毒（変則）：手裏剣に塗られているヘルスコーピオンの毒。致傷型、頑健・難易度14、初期ダメージ＝3d6【CON】、予後ダメージ＝3d6【CON】。

直感回避（変則）：立ちすくみ状態でも、ACへの【DEX】ボーナスを失わない。

変わり身の術（変則）：hpが0以下になる攻撃を受けた際、その時のダメージを難易度とした反応セーヴを行い、成功すればダメージを受けずに防具を残して10m離れた位置に移動できる。この効果は1日に1回のみである。

解説：黒装束がトレードマークとなっている人物。東洋人らしいが素顔を見た者はおらず、素性に関しても詳しいことはわかってない。ただ、その格好から“忍者”の末裔と噂されている。身体はまったくサイバー化されていないにも関わらず、銃弾を避けるといった信じられないほどの身体能力を持つ。毒の塗られた手裏剣を愛用しており、対象に気づかれないように近づいて手裏剣を投げつけ、素早く立ち去るという暗殺スタイルを好む。しかし、対象がフルボーグなど毒が通じにくい場合、自らの拳を振るって撲殺することもある。現在、カリブ解放機構に雇われている。

第11章 マスタリング

シナリオ：鋼鉄の誇り (cross of iron)

はじめに

"鋼鉄の誇り"は、ハンターランクEの駆け出しのハンター向けに作られたシナリオだ。

本シナリオは、はじめて『MHd20』を遊ぶプレイヤー向けに、GMが目指す展開とPCが望む利益に乖離が出ないよう、やや過剰な利益誘導をする。気心の知れた仲間と遊ぶ場合は、いくつかの誘導を排除しても良いだろう。

なお、難易度は【LUC】ロールを考慮して高めである。GMは注意すること。

ゲームの準備

この冒険を行うにはシナリオ含む図版をコピーするか、描き写しておくとよい。NPCリストもコピーないしメモ書きして、必要に応じてPCに渡すのもゲーム進行をスムーズにする。GMはプレイヤーに今回のシナリオではPC全員がひとつのハンターチームであることを伝え、チーム内で話し合って行動を決めるよう促すこと。

冒険のあらすじ

ネオ＝アップルの名家のひとつ、ゲイリー家の令嬢、クラリッサ・ゲイリーが誘拐される。PCたちは、ゲイリー家当主であるアルバート・ゲイリーから孫娘である彼女の救出を依頼される。

誘拐の実行犯は、元ハンターで賞金首のマックス三兄弟だ。彼らの依頼者はゲイリー家の親族ドナルド・ゲイリーである。ドナルドは、ゲイリー家の当主の地位を狙ってクラリッサを誘拐させたのだ。

PCがクラリッサを救出する間に、ドナルドは隙に乗じてアルバートに毒を飲ませて昏睡状態にする。

当主が倒れ、後継者たるクラリッサが消息不明な間に、親族会議で自分が新たな当主になるというのが、ドナルドの計画である。

だが、PCにより親族会議前にクラリッサが救出され、計画は齟齬を来たしはじめる。クラリッサはドナルドの行動に不審を抱き、PCに新たな依頼をする。それは、ドナルドの悪事を暴くというものだ。

PCがクラリッサの依頼を遂行できればシナリオはハッピーエンドに、できなければバッドエンドとなる。

背景情報

アルバート・ゲイリー：依頼人

ゲイリー財閥の当主。86才。PCたちのチームに孫娘であるクラリッサ救出依頼をする。

自分にも他人にも厳しいが公正な人物で、周囲の信頼も厚い。シナリオ開始時点でのPCへの依頼にも裏はない。

クラリッサ救助時点でドナルドの罠で人事不省になっているため、以後シナリオ終了まで登場しない。

クラリッサ・ゲイリー：要救助者 → 依頼人

ゲイリー財閥の後継者。16才。アルバートの孫娘。まだ女学生であるが、アルバートにより帝王教育を受け、天賦の才と相まって当主候補としての片鱗を見せている。いわゆるクールビューティー。

シナリオ開始時点では誘拐されており、これを発見して救助するのがアルバートからの依頼となる。救出された後は、アルバートに代わり新たな依頼人となる。

ドナルド・ゲイリー：依頼人の親族 → 事件の黒幕

ゲイリー家の親族。34才。アルバートの甥にあたる人物。賭け事と色事が大好きなダメ人間。カジノの負けを補填するため会社の金の横領をしており、それが今回の事件のきっかけとなった。

アルバートがクラリッサ救出のためPCたちを雇ったことに危機感を抱き、妨害のために策動を続ける。だが、それが逆に馬脚を現すことになる。

能力が低いドナルドをPCが戦闘で倒すことは簡単だが、それではハンターとしての仕事をこなしたことにならない、というのが、本シナリオのキモの部分である。

マックス三兄弟：倒すべき敵

ドナルド・ゲイリーが財閥を自分のものとするために雇った元ハンター。今はユニオンやギルドから追放されて賞金首である。ドナルドの悪事のほとんどすべてを、マックス三兄弟が立案して実行している。本シナリオにおいて倒すべき敵である。

"ブレード"マックス：バウンサー

マックス三兄弟の長男。戦闘のプロフェッショナルで、特に屋内戦闘が得意である。変装してドナルドの秘書になりすましている。

彼は、長身だが冴えない風貌の男で、普段は敵に対しても礼儀正しい。だが、電磁ブレードを構えると人が変わり、凶悪な人斬りとしての本性をむき出しにする。

兄弟の中では最後にPCと戦うことになる。

「ご安心をドナルド様。私どもマックス三兄弟があなたをゲイリー財閥の当主にしてさしあげます」

「くっくっく……貴様らの血の色を、私に見せてみろっ！」

"ボンバー"マックス：ランドブラスター

マックス三兄弟の二男。トラップと組み合わせた爆発物の扱いが得意。ランドブラスターでもあるが、こちらの腕前は並。

極度の対人恐怖症で、ランドブラスターとしてメカの中にいるか、通信機を介してでないと、兄弟以外とはまともに会話をすることすらできない。

誘拐の実行犯であり、捕らえたクラリッサと共に製鉄所のアジトに隠れている。兄弟の中では最初にPCと敵対することになる。
「お、お、俺の、そばに、よ、よ、寄るな……よ……」
(通信)『ようこそ、"ボンバー"マックスのトラップフィールドへ。貴様らのケツに火薬を詰めて夜空に高々と打ち上げてやるぜぇ』

"スムース"マックス：ハスラー

マックス三兄弟の三男。変装の名人。女装してゲイリー邸にメイドとして潜入、クラリッサ誘拐やアルバート老を昏睡させるお膳立てを整えた。クラリッサ救出後は、PCによるドナルドの調査を妨害する役目を持つ。

表向きは人当たりが良い美少年（美少女）だが、愛するふたりの兄以外はゴミ同然という歪んだ性格の持ち主。
「よくもボクの兄さんを苦しめたね……死んじゃえ」

冒険の導入

ネオ－アップルのプライマリーセキュリティゾーン（第1級保安区）にあるゲイリー家の邸宅で、PCたちはアルバート・ゲイリーから孫娘であるクラリッサ・ゲイリー救出の依頼を受ける。この場には、アルバートの甥であるドナルド・ゲイリーもいる。

アルバート・ゲイリーは最新の医療システム・ベッドで半身を起こし、君たちを鷹のように鋭い目で見た。
「諸君への依頼は、わしの孫娘、クラリッサ・ゲイリーの捜索と救出だ。優先順位は、孫娘の保護、続いて犯人の確保ないし殺害だ。期限は暫定的に48時間。この時点で進展がない場合には、依頼を打ち切る」
老人の傍らには、ハンサムだが意志の弱そうな男が立ち、君たちを小馬鹿にした苛立ちまじりの目線を向けている。
「アルバートおじさん、このような氏素性も定かでないハンターにクラリッサの救出を依頼するのはムチャというものです。どうか私の部下にお任せください」
「黙れ、ドナルド。お前とお前の部下が無能だからわしは彼らに頼んでおるのだ。口を閉じ、そして出て行け」
アルバート老は厳しい声で男＝ドナルドを叱責すると君たちに向き直った。
「報酬は1万ドルだ。報酬は孫娘をわしの元に届けてきた場合にのみ、支払う。孫娘が犯人によって殺害、ないし廃人となっている場合には報酬はない。この条件で良いならば、詳細な情報を伝えよう」
つまり、その誘拐犯とやらがすでに孫娘を殺しているなら、何をやってもただ働きということになる。君たちの表情を見て、アルバート老はニヤリと凄みのある笑みを浮かべた。
「諸君らを推薦したブローカーによるとだな。諸君らは腕前はまだ未熟だが、一番ツキ（ラック）を握っているのは諸君らだそうだ。わしが今、何より欲しいのは、そのツキだ」

PCが依頼を受ければ次に進む。断ればシナリオはここで終了となる。

〈カウンセリング〉（アルバートの〈変装・演技〉修正は＋12）に成功すれば、アルバート老が嘘をついていないこと、孫娘を愛していて心配していること、ドナルドを軽蔑して苛立っていることが分かる。

「依頼を受けるか。よかろう。では現在分かっている情報を教えよう」
満足そうなアルバート老とは対照的に不満顔のドナルドが口を開く。
「それでは、私が――」
「ドナルド。出て行けと言ったはずだぞ」
「なっ――わ、わかりました」
ドナルドは怒りで端正な顔を歪ませたまま、部屋を出ていく。扉の向こうに、ドナルドの部下らしいスーツを着用した陰気な男の姿が見えた。ドナルドは男に何やら怒鳴りつけていて、男が慇懃に頭を下げている。

〈カウンセリング〉（ドナルドの〈変装・演技〉修正は＋4）に成功すれば、ドナルドがアルバート老に怒りと殺意を抱いており、クラリッサの救出を怖れていることが分かる。

ハスラーのPCがいれば、男に対して〈視認〉難易度12の成功で、男が＄5000の賞金がかかったマックス三兄弟の長男、"ブレード"マックスによく似ていると気づく。ただし本人との確証はむろんない。

「詳細情報は、わしの執事AIに任せる。頼んだぞ、セバスチャン」
アルバート老がベッドにある端末を操作すると、天井から円盤型ロボットが出現する。
「お呼びでしょうか、アルバート様」
「クラリッサの誘拐について、ここにいるハンターに説明してくれ」
「了解しました。クラリッサ様が誘拐されたのは今から4時間前の、16：27になります……」

目撃証言によると、誘拐場所は、クラリッサが通うチェリイ・ハイスクール（セカンダリセキュリティ）の校門前。クラリッサが迎えの車に乗る直前、戦闘バギー"ライトニング"による襲撃があった。

迎えの車は破壊され、乗っていた運転手と護衛は重傷。学校の監視カメラにはクラリッサがバギーに連れ込まれる様子が写されていたはずだが、その場面の映像記録はファイルごと消去されている。

誘拐実行犯が乗った戦闘バギーがセカンダリーセキュリティゾーンに入って犯行を行えた理由は、ポリスへ届けられた許可証にある。これが偽造なのか、あるいはゲイリー家と敵対する何者かによる情報工作なのかは不明。

誘拐犯人からの声明、要求、交渉などは一切なし。誘拐の目的は現時点では不明。

〈交渉〉か〈指揮〉で難易度15に成功すれば、なぜ企業を幾つも保有しているゲイリー家直属のエージェントが動いていないかが分かる。実はドナルドの失態によってゲイリー家は敵対企業からの攻撃を受けており、エージェントたちはその対応に飛び回っていてすぐには動かせないのだ。

PCは邸宅を去り際に、執事AIから委任状を受け取る。これはPCがゲイリー家からの依頼を受けてミッション遂行中であることを示すもので、ポリスや誘拐されたクラリッサらに、PCの身分を保障するものである。（特別な権利が付与されるわけではない）

クラリッサの捜索

誘拐犯から身代金などの要求や交渉がないことから、クラリッサの身柄を拘束することが狙いに含まれているのは間違いない。つまり、犯人の最終的な目的は不明だが、一刻も早く奪還することが、その目的を阻止する最良の方法となる。

クラリッサの捜索は、スキルによる判定で行う。判定は何度行ってもよい。1人1回の判定につき、成功失敗にかかわらず30分の時間がかかる。PC3人が別々に1回ずつ判定した場合にかかる時間は30分であるが、PC1人が3回判定した場合は1時間30分経過する。

現場の調査〈視認〉or〈指揮〉難易度12

成功すれば、誘拐現場と逃走経路にはトラップが仕掛けてあり、その爆発による混乱に乗じて逃走したことが分かる。また、下の3つの判定における難易度が5下がる。

地図の調査〈土地勘〉難易度15

成功すれば、犯人が潜伏した場所が、閉鎖された製鉄所であることが分かる。『製鉄所』に移動可能に。

また、製鉄所内部の構造が分かる。製鉄所の中での〈視認〉と〈知覚〉に＋5のボーナスを得る。

目撃者の聞き込み〈交渉〉or〈ストリートワイズ〉難易度15、〈威圧〉難易度20

成功すれば、犯人の逃走先の証言が手に入る。『製鉄所』に移動可能に。

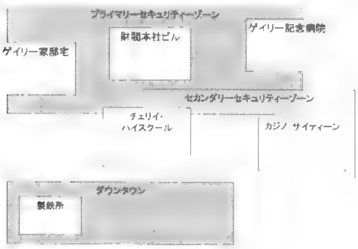
また、犯人が賞金首であるマックス三兄弟のひとり、"ボンバー"マックスであると分かる。装備（武装など）を、知ることができる。

ネット内での情報収集〈サーチ〉難易度15

成功すれば犯人が潜伏した場所が分かる。『製鉄所』に移動可能に。

また、『製鉄所』に仕掛けられたトラップについて推測することができる。トラップの発見の〈捜索〉、解除の〈装置無力化〉に＋3のボーナスを得る。

"鋼鉄の誇り"MAP



製鉄所

ホワイトゾーンにある『製鉄所』は50年以上前に倒産して廃棄された施設である。中は荒れ果てており、視界も足場も悪い。この中に潜む誘拐犯を倒し、クラリッサ・ゲイリーを救出するには細心の注意と、そしてブローカーが保証した君たちのもつツキが必要になるだろう。

製鉄所で調査可能な場所は『高炉』『圧延設備』『冷却水、排水処理場』『発電施設』『原料置き場』の5箇所になる。

PCはどこから調査してもかまわない。ランドブラスターのメカニックは、工場内の移動に使用できるが、それぞれの場所を調査する時には降りる必要がある。

なお、『クラリッサの捜索』において、2時間以上が経過している場合は、1時間につき罠の〈捜索〉と〈装置無力化〉の難易度が＋1される（最大5）。

圧延設備

圧延設備の周辺には、誰もいないようだ。

君たちが中に入ると、機材の隙間から、シンバルを鳴らす猿の人形が出てきた。

『残念ながら、ここはハズレだ！　残念賞をあげよう！』

君たちの傍らに伸びるコンベアが動き出した。その上には、小型爆弾がずらりと並んでいる！

ベルトコンベアの爆弾：脅威度2；攻撃ロールなし（1d8、反応セーブ・半減）；〈捜索〉難易度12；〈装置無力化〉不可

ベルトコンベアの爆弾は小型だが数が多い上にすでに信管が作動しており、解除はできない。コンベアから転がり落ちては爆発するこの罠から逃げるには、反応セーブで難易度10に成功する必要がある。〈捜索〉に失敗したPCは、爆発のタイミングや場所の予測ができないため難易度が5上昇する。

"ボンバー"マックスが発電施設から排除されている場合も、このトラップは作動する。

冷却水、排水処理場

製鉄には大量の水を使う。送水・配水管が何本も、濁った汚水でいっぱいの貯水槽につながっている。

君たちが足を踏み入れると、貯水槽の汚水にゴボゴボとあぶくがわきたち、中からくぐもった声が聞こえた。

『残念ながら、ここはハズレだ！　気の毒だから、こいつらと遊んでくれ！』

汚水をまき散らしながら、三体の浮遊型ガードロボットが出現する。

ガードロボ3体とPCとの距離は30～35m（10～12MV）。そのうち15m（5MV）は貯水槽で水深が3mあるため、近づくことはできない。ガードロボ同士は互いに6m（2MV）ずつ離れた正三角形の布陣である。

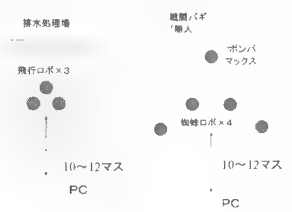
"ボンバー"マックスが発電施設から排除されている場合も、ガードロボットの襲撃は行われる。

浮遊型ガードロボット(ロボット)：種別：極小型サイズ・人造

ヒットダイス：2d10（5hp）；イニシアチブ：＋2；移動速度：5マス（飛行）；AC：15（＋2【DEX】、＋1装甲、＋2サイズ）；攻撃方法：9mmSMG　＋3遠隔（1d6）；その他の特殊能力：暗視80m（IRビジョン）；セーヴ：頑健0、反応＋2、意志0

能力値：【STR】12、【DEX】14、【CON】-、【INT】-、【WIS】10、【CHA】8；脅威度：1

鋼鉄の誇り 戦術MAP



原料置き場

ヤードのあちこちにクレーンが墓標のように立ち、その間にくず鉄の山がある。
君たちが足を踏み入れると、クレーンのひとつに明かりがともった。スピーカーからラデッキー行進曲が流れる。
『残念ながら、ここはハズレだ！　何しろ、ここは火山地帯で危険だからな！　噴火に注意してくれよ！』
その言葉と同時に、くず鉄の山のてっぺんで、幾つもの爆発が起きる。火柱が立ち上り、そして、溶けた鉄くずが溶岩のように君たちの上に降り注いでくる！

原料置き場の爆弾：脅威度2；攻撃＋5（1d8）；〈視認〉難易度12；〈装置無力化〉不可
頭上から降り注ぐ溶けた鉄くずのかたまりであるから、解除はできない。反応セーブで難易度15に成功すれば、うまく遮蔽物に隠れて攻撃を受けないですむ。この時、〈視認〉に失敗したPCは、降ってくる鉄くずの動きや、遮蔽物を把握できないため難易度が5上昇する。
“ボンバー”マックスが発電施設から排除されている場合も、このトラップは作動する。

高炉

そびえる高炉の根本の柱に、鎖で縛られ、猿ぐつわをつけられた少女の姿がある。外見および服装から、クラリッサ・ゲイリーであると分かる。クラリッサの足下に置かれたスピーカーから、下品な笑い声が響いた。
『おめでとう！　正解だ！　ここがゴールで、そこにいるのがトロフィーのクラリッサちゃんだ。だが、トロフィーを手に入れるには、この“ボンバー”マックス様が仕掛けた罠を解除してもらわないとな。失敗すると、月都市まで吹っ飛ぶぜぇ？　ひゃーっはっはっは！』

なお、すでに“ボンバー”マックスを排除している場合は、“ボンバー”マックスのセリフはない。
〈視認〉難易度12に成功すると、爆発物による罠が高炉を支える柱に大量に仕掛けられていることが分かる。罠が作動すれば、柱が破壊され高炉が倒れてクラリッサは死亡する。
〈捜索〉難易度15に成功すると、爆発物は接近する人間をセンサーで感知するか、無線信号で爆発することが分かる。無線信号を握っているのは“ボンバー”マックスでこの場所にはいない。
〈装置無力化〉難易度25に成功すると、罠を解除することができる。失敗した場合には、罠を起動させないために、先に“ボンバー”マックスを排除する必要がある。すでに“ボンバー”マックスを発電施設から排除している場合は、難易度は15である。

高炉に仕掛けられた爆弾：脅威度3；攻撃ロールなし；〈捜索〉難易度15；〈装置無力化〉難易度25（15）

発電施設

発電施設の建物の中には今も巨大なモーターなどが朽ちるに任せて放置してある。
君たちが中に入ると、おどおどとした声が聞こえてきた。機材や壁で声が反響し、どこからかは分からない。
「こ、こ、困るぞ。こ、こ、ここにはクラリッサ・ゲイリーはい、い、いないぞ？　よ、よそに、行け……行くんだ……行ってくれ……行ってくださいませんか？」
誘拐犯の姿は見えないが、蜘蛛の形をしたガードロボットが4体、機材の影から出現した。

ガードロボはPCを扇状に囲むように出現する。PCとの距離はそれぞれ30m（10MV）前後で、ガードロボ相互の距離は9m（3MV）前後。
〈指揮〉難易度15で成功すれば、ガードロボの動きや配置から、これを操る“ボンバー”マックスの居場所が分かる。
“ボンバー”マックスは、発電タービンの上60mに（距離20MV）隠れている。居場所が分かっても、攻撃対象にするには、〈視認〉難易度15に成功する必要がある。
〈鑑定〉難易度12または〈ストリートワイズ〉難易度12に成功すれば、そのPCは“ボンバー”マックスの名前と、マックス三兄弟についての情報を知っている。

蜘蛛型ガードロボット（ロボット）：種別：小型サイズ・人造；ヒットダイス：1d10（15hp）；イニシアチブ：0；移動速度：4マス；AC：13（＋1サイズ、＋1【DEX】、＋1装甲）；攻撃方法：9mmSMG　＋3遠隔（1d6）；その他の特殊能力：暗視80m（IRビジョン）；セーヴ：頑健0、反応＋1、意志0
能力値：【STR】12、【DEX】12、【CON】-、【INT】-、【WIS】10、【CHA】8
脅威度：1

“ボンバー”マックス：中型サイズ・バンデッド2
ヒット・ダイス：2d8＋6（15hp）；イニシアチブ：＋3；移動速度：6マス；アーマークラス：19（＋2【DEX】、＋7防具ボーナス）、接触16、立ちすくみ18；基本攻撃／組みつき：＋2／＋4；攻撃／全力攻撃：5.56mmオート－＋5遠隔（1d6＋2）；接敵面／間合い：1マス／1マス；その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減；セーヴ：頑健＋8、反応＋5、意志＋1
能力値：【STR】15、【DEX】16、【CON】16、【INT】12、【WIS】12、【CHA】12
技能：〈知識：爆発物〉＋5、〈ドライビング〉＋8；特技：《運転免許》、《技能熟練：知識：爆発物》；脅威度：2
装備品：戦闘バギー“ライトニング”、5.56mmオート、ファイバーシャツ、ジャンプスーツ、防弾ジャケット、IRビジョン、＄1,000程度の金品、その他
サイバーパーツ：スーパーストマックI、スルーレッグI
賞金：＄5,000（マックス三兄弟全員で＄20,000になる）

“ボンバー”マックスは自分が発見されるか、あるいはガードロボが1体でも破壊されると、逃走を試みる。戦闘バギー“ライトニング”の隠してある場所まで3ラウンド、乗り込んで起動するのに1ラウンドがかかる。
逃走が不可能になった場合にのみ、マックスは戦闘でPCの排除を試みる。ただし、PCを全滅させることが目的ではなく、逃走経路を確保することが目的である。

※重要※
逃走において“ボンバー”マックスは、クラリッサの身柄に

まったく拘泥しない。元々の予定でもドナルドの部下がクラリッサを翌日になって救出するという筋書きだったからである。PCたちハンターチームによって予定よりも救出は早くなったが、この時点でアルバート老はドナルドがすり替えた毒物で昏睡状態にある。

クラリッサ救出と新たな依頼

クラリッサは、アルバート老が次期当主として帝王教育を施しているだけあって、年齢の割に気丈で判断力も優れていた。
「あなた達は何者です？　――なるほど、おじいさまの委任状ですね。理解し、納得しました」
「私を誘拐した犯人について疑問と疑念があります。すぐにおじいさまに連絡をつけて私に会話させてください。残念ながら私の携帯は取り上げられました」

彼女は"ボンバー"マックスと会話をしていない（"ボンバー"マックスが対人恐怖症であるため）が、その行動から自分の誘拐は別の目的を達成するために行われているのではないかと疑っているのだ。

ゲイリー家に連絡をつけると、なぜかドナルドが出た。
「すまんが、今は立て込んでいる。クラリッサについては、とりあえず邸に送り届けて――ああ、そうだ」
ドナルドは声をひそめた。
「その……ちょっと今、混乱していてね……邸の中は少々、まずい。どこか……ああ、そうだ。クラリッサを病院に送ってくれないか」

ドナルドの言動は、明らかに不審である。
〈カウンセリング〉（ドナルドの〈変装・演技〉修正は＋4）に成功すれば、ドナルドの目的が何かをする時間稼ぎのため、クラリッサに近づいてもらいたくない、というものであることが分かる。

その様子を聞いていたクラリッサが割り込んできた。
「ドナルドおじさん、おじいさまはどうされたのですか？」
「それなんだが、アルバートおじさんは、倒れられた。意識不明で、ゲイリー記念病院に搬送されたよ」
クラリッサ嬢の形の良い眉がひそめられた。
「――原因は？」
「それは、その……ああ、まだ不明だ。病院で検査をしているはずだ」
「了解しました。私も病院に行ってきます」
「それがいい！　その、やはり、女の子だからな。心の傷を癒すためにも、時間が必要だよ。うん」
「私が誘拐されて半日ほど経過していますが、その間のおじいさまのお薬の世話はどなたが？」
「あ、いや。メイドの誰かがやったんじゃないかな。うん、私は何も知らない」
「わかりました」
通信を切るなり、クラリッサの口からスラム育ちでも赤面するほどの罵詈雑言が途切れることなくはき出された。

「してやられました。ドナルドにこんなコトができる決断力があるとは！　想定外で、予想外でした」

話を聞いていたPCは〈カウンセリング〉判定（ドナルドの〈変装・演技〉修正は＋4）に成功することで、クラリッサの誘拐やアルバート老の件についてドナルドが数多くの後ろめたいことを隠そうとしていると分かる。

「おじいさまとした契約について教えてください。ふむ――私をおじいさまの元に無事に届けた時点で完了するわけですか。理解し、了解しました」
「では、その契約とは別に、私が新たな依頼を行います。私の誘拐事件、そしておじいさまの容態悪化にドナルド・ゲイリーが関わっているという証拠を集めてください。証拠のねつ造は許可できませんが、証拠を集めるためであれば、多少の非合法な活動をするのは見逃しましょう」
「なぜ私がこのような判断にいたったか説明しましょう。おじいさまには日に三回、私がお薬を持っていきます。医学的には意味がなく、儀礼的には意味があります。私が次期当主であり、おじいさまに一番近い存在であることを内外に知らしめる行為です」
「私が誘拐されたのは、この薬を持っていく行動をドナルドが行う機会を得るためと推測されます。おじいさまが突然昏睡状態になったというのならば、ほぼ確実に薬がすり替えられているでしょう」
「ゲイリー家では、当主が病気などでその務めを果たせなくなった場合、親族会議によって当主代行を決めます。おじいさまが他界されたのなら、遺言に従い私が当主になりますが、昏睡であれば話は別です。私は未成年である上、容赦のない性格から親族に敵が多いのです。彼らは意志の弱いドナルドに当主代行になって欲しいはず。そこがドナルドの狙いでしょう」
クラリッサは時間を確認する。ようやく夜が明けようとしている。（アメリカ東部標準時で6時）
「親族会議は今日の夜に邸で開かれます。それまでに親族を納得させるに足る、ドナルドの悪事の証拠を集めてください。報酬は1万ドル。むろん、成功報酬です」
君たちの表情を見て、クラリッサはニヤリと凄みのある笑みを浮かべた。アルバート老によく似た笑顔だ。
「ドナルドが当主代行になれば、私は一文無しで放逐されます。そして、おじいさまは昏睡状態で目覚めぬままです。おじいさまから報酬を得るためにも、ぜひ頑張ってください」

〈カウンセリング〉判定（クラリッサの〈変装・演技〉修正は＋8）に成功することで、クラリッサの依頼に裏がないことが分かる。
依頼を受ける場合は、『ドナルドの悪事について』へ。受けない場合には、ここで任務は終了となる。アルバート老との契約を満たしたかについてはゲイリー家当主代行となったドナルドと揉め、最終的に半額の5千ドルがPCに支払われる。

ドナルドの悪事について

悪事の証拠を集めるためには、悪事の内容や動機を明らかにしなくてはいけない。裁判にかけるのではなく、親族会議で多数派工作のための証拠であるから、

理屈よりも感情に訴えかけるものがいい。

ここからシナリオは後半になる。
後半では情報収集や調査が中心になるため、最初に何について、どのような意図で調査するかを明確にする必要がある。
主な調査項目は次のみっつ。GMは依頼人であるクラリッサの口を通して、PCに適時アドバイスをすること。

○アルバート老の薬をすり替えた

「もっとも効果的なのは、おじいさまの薬をすり替えた証拠が手に入ることです。ただし、これが致命的なのはドナルドの低脳でも理解しているはずです」

この証拠は、病院、ないし邸の中で捜索することで手に入る可能性があるとクラリッサを通してPCに示唆すると良い。

○クラリッサ誘拐の黒幕

「私の誘拐に、ドナルドが関わっているという証拠があれば、やはり親族会議では有効な切り札になります」

この情報は、ドナルドの周辺を探ることで手に入る可能性がある。彼は財閥本社ビルにオフィスを持っており、そこには様々なデータがある。また、自分を誘拐した犯人に仲間がいるなら、そこから情報を得られるとクラリッサを通してPCに示唆すると良い。

○ドナルドの汚点

「ネガティブキャンペーンは、邪道であるが効果的です。意志の弱いドナルドが思い切った行動に出た動機が隠されているかもしれません」

この情報もやはり、ドナルドの周辺を探ることで手に入る可能性がある。ドナルドは賭け事が好きでカジノによく行くので、そこからも情報は得られるとクラリッサを通してPCに示唆すると良い。
以後の調査は原則として判定1回につき1時間を必要とする。親族会議は20時開催なので、14時間の猶予がある。PCひとりあたり14回判定を行うことができる計算だ。なお、十分な証拠が得られたとPCが判断した場合は、時間を飛ばして『親族会議』に移行して良い。

ゲイリー記念病院

ゲイリー記念病院は今から70年前に先代のゲイリー家当主が建てた総合病院である。
アルバート老はここのVIP病室で治療を受けている。

アルバート老の容態について；〈知識：医学〉難易度20、あるいは主治医との〈交渉〉難易度25
成功すれば、アルバート老の容態は生命の危険という程ではないが、昏睡状態はしばらく続く。最短でも1～2ヶ月は当主としての仕事は無理。原因は不明ながら、外からのもの（外因性）だろうと分かる。

薬について；〈知識：薬学・ドラッグ〉難易度15、あるいは主治医との〈交渉〉難易度25
成功すれば、アルバート老の容態変化につながる薬品の名前が判明する。正式名称は化学式を含む長い名前なのでシナリオ上では“P－33”とする。“P－33”がドナルドに関連するところで発見されれば、有力な証拠となるだろう。

ゲイリー家邸宅

ゲイリー財閥は20世紀初頭に製鉄業を営んで財をなした一族の末裔である。邸宅の外見も鉄材をアレンジしたシンプルで重厚な作りになっている。
ゲイリー家邸宅では、すでに何人もの親族代表が来てホールや廊下などで密談を交わしている。
その様子を見ながら、クラリッサは肩をすくめる。
「今のままではドナルドが当主代行となりそうですね。私の誘拐とおじいさまの昏睡についてドナルドを疑っている人間は多いですが、彼らはドナルドを“愚かだが御しやすい”と考えています」
ここで少女はため息をひとつ。
「私に言わせると、愚かという点では、どちらもどちらです。ゲイリー家のようなちっぽけな財閥が生き延びてこられたのは、おじいさまの力量あってのことという事実すら、見えていない。」

最近のドナルドの行動について（リアルで調査）；〈交渉〉難易度15、あるいは〈捜索〉難易度20
成功すれば、昨夜アルバート老に薬を持っていったメイドが、最近、邸で働くようになったばかりの少女であると分かる。また、少女の身柄を保証しているのがドナルドであることも分かる。

最近のドナルドの行動について（ウェブで調査）；〈コードワーク〉難易度15
成功すれば、邸の人事管理のデータを検証することで、上記にくわえ、メイド少女が賞金首の“スムース”マックス（マックス三兄弟の末弟）であると分かる。

なお、メイド少女は現在、ドナルドのお付きのメイドとして、ドナルドの秘書（“ブレード”マックス）と一緒に行動しており、PCが直接接触できるのは、親族会議の時である。

カジノ：サイティーン

歓楽街にあるカジノの中でも『サイティーン』は高級な部類に入る。中で遊んでいるのは上流階級に属する遊び人ばかりだ。彼らはカジノで金を湯水のように使うことでスリルを楽しむ。人より金を浪費することで、自分の器の大きさがはかれると勘違いしているのだ。
ドナルドがここの上客だというのなら、彼の人間としての器も知れたものであろう。

ドナルドの汚点について（リアルで調査）；〈交渉〉難易度15
成功すれば、ドナルドがこのところカジノの伝説に残る大勝負を何度もやっていることが分かる。その名声ゆえにドナルドの名前はカジノの常連客の間ではきわめて高い。だが、よくよく調べると、その大勝負はトータルでみると300万＄をこえる敗北であることが分かる。

ドナルドの汚点について（ウェブで調査）；〈コードワーク〉難易度15

成功すれば、上記にくわえてドナルドの負けの分が、ドナルドの個人の口座からではなく、ダミー口座を経由して会社の金を使って支払われていることが分かる。このことは、親族会議では大きな得点となる。「ドナルドの横領の証拠」をPCにメモしてもらうこと。

財閥本社ビル

ゲイリー財閥の本社ビルは、いくつもの世界的企業が立ち並ぶネオ＝アップルのビジネス街の中ではやはりあまり目立たない。しかし、それでもグループ企業全体で1万人近い従業員を抱えているのだ。

ドナルド・ゲイリーは無能ではあるが当主に近い血筋ゆえに、警備会社の経営を任されている。ただ、これも表向きで、実際の経営にはほとんどタッチしていないらしい。

“P－33”について（リアルで調査）；〈交渉〉or〈知識：薬学・ドラッグ〉難易度20

これは“P－33”について病院で情報を得ている場合にのみ、判定が可能になる。

成功すれば、“P－33”を、ドナルドの指示で会社のコネクションを利用して購入していることが分かる。これは親族会議で決定的な証拠になる。『ドナルドが“P－33”を購入』をPCにメモしてもらうこと。

“P－33”について（ウェブで調査）；〈コードワーク〉難易度20

これは“P－33”について病院で情報を得ている場合にのみ、判定が可能になる。

成功すれば、“P－33”を、ドナルドの指示で会社のコネクションを利用して購入していることが分かる。「ドナルドが“P－33”を購入』をPCにメモしてもらうこと。

誘拐犯の“ボンバー”マックスについて（リアルで調査）；〈交渉〉難易度20

これは誘拐犯が“ボンバー”マックスであるという情報を得ている場合にのみ、判定が可能になる。

成功すれば、マックス三兄弟がドナルドに身分を偽って雇われていることが分かる。長男の“ブレード”マックスはドナルドの秘書として。三男の“スムース”マックスはゲイリー邸のメイドとして。“ボンバー”マックスは直接雇われてはいないが、秘書である“ブレード”マックス経由で戦闘バギーでセカンダリーセキュリティゾーンに入るための許可証が渡されている。『誘拐はドナルドが雇った賞金首の仕業』をPCにメモしてもらうこと。

誘拐犯の“ボンバー”マックスについて（ウェブで調査）；〈サーチ〉難易度20

これは誘拐犯が“ボンバー”マックスであるという情報を得ている場合にのみ、判定が可能になる。

成功すれば、マックス三兄弟がドナルドに身分を偽って雇われていることが分かる。長男の“ブレード”マックスはドナルドの秘書として。三男の“スムース”マックスはゲイリー邸のメイドとして。“ボンバー”マックスは直接雇われてはいないが、秘書である“ブレード”マックス経由で戦闘バギーでセカンダリーセキュリティゾーンに入るための許可証が渡されている。これは、親族会議で強力な証拠になる。『誘拐はドナルドが雇った賞金首の仕業』をPCにメモしてもらうこと。

ダウンタウン

ゲイリー家令嬢の誘拐など、ダウンタウンに暮らす人々にとっては無縁のことだ。金持ち同士のコップの中の嵐だ。だが、それが無縁でない人間がいる。誘拐の実行犯だ。

ここでの調査は、クラリッサ救出までの流れで、“ボンバー”マックスに出会わない、判定に失敗して名前が分からないなど、誘拐犯の正体が不明であった場合に必要となる。マックス三兄弟の名前が出ていない場合、GMはここでの情報収集をするよう、PCを誘導すること。

クラリッサ嬢の誘拐犯について；〈交渉〉or〈ストリートワイズ〉難易度12

判定に成功すれば、誘拐の実行犯がマックス三兄弟の次男、“ボンバー”マックスであることが分かる。“ボンバー”マックスのチャット友達（ウェブ経由なら饒舌なのだ）によると、兄と弟と一緒に、大金になる仕事をしているらしい。

親族会議

アメリカ東部標準20時。ゲイリー邸には、22人にもなるゲイリー家の親族が集まっていた。アルバート老に代わる当主代行を決めるためである。

ドナルドはすでに当主代行であるかのように振る舞っており、クラリッサにも余裕の笑みを見せている。

PCたちは発言権はないが、クラリッサの付き人として出席を許可される。

ここで、PCがどれだけの証拠を握っているかで展開が変わる。ここまでで手に入る証拠は以下の三つである。

(1) ドナルドの横領の証拠
(2) ドナルドが“P－33”を購入
(3) クラリッサ誘拐はドナルドが雇った賞金首の仕業

三つとも手に入っていない場合ドナルドが当主代行となる。PCの受けた依頼の遂行は失敗に終わる。

(1)(3) のどちらか、あるいは両方が手に入っていた場合、ドナルドは当主代行の地位を得ない。しかし親族会議で弾劾され破滅ということもない。無事に親族会議が終わり、『冒険の結末』へ移行する。

(2) の証拠があった場合、アルバート老への行為は親族会議での弾劾の対象となる。破滅しそうになったドナルドは、マックス三兄弟（“ボンバー”マックスが逃走に成功している場合は、ここで再登場する）を呼んで親族会議の全員を殺し、自分が当主になろうとする。当たり前だがもしそれが実現しても、彼が当主になれるはずはなく、単に罪が重くなるだけである。

親族会議でアルバート老にしたことを弾劾され、錯乱したドナルドは立ち上がるなり叫んだ！
「いいだろう！　ならば、私は話し合いではなく実力をもって、ゲイリー家の新たな当主となろう！　マックス三兄弟！　こいつらを皆殺しにしろ！　そうすれば私が当主だ！」

ドナルドの左後方に立つ秘書が肩をすくめた。
「しょうがないご主人様だ……が、その狂った儚い夢に付き合ってあげましょう」
秘書の右腕がぱっくりと開き、中から電磁ブレードが伸びる。"ブレード"マックスの顔に、歪んだ笑みが浮かぶ。
「その方が、人をたくさん斬れそうですからね！」
ドナルドの右後方に立つ愛らしいメイドはスカートをひるがえしながらそれに答える。
「そうだね。やっぱり、皆殺しが一番だよねっ！」
メイドのスカートの中から取り出されたのは、ごついオートショットガンである。
人々は突然のことに悲鳴をあげて逃げようとする。だが、クラリッサは敢然と立ち上がりドナルドに指を突きつける。
「なるほど、実力をもってゲイリー家の当主とはドナルドおじさんにしては良い考えです！　ならば、私があなたの暴虐を防いで、自らの実力を示しましょう！」
そして君たちを振り返り、ウィンクをする。
「ボーナス5千ドルで手を打ちませんか？」

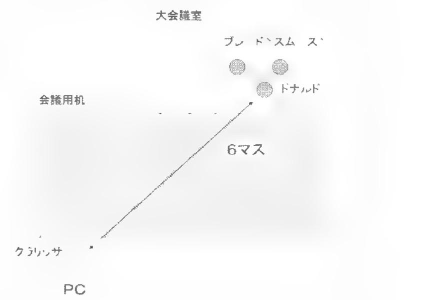
親族会議が行われている大会議室は、24m（16MV）×15m（10MV）の長方形である。PC＆クラリッサとマックス兄弟＆ドナルドの間には18m（12MV）の距離と長い机、そして逃げまどうゲイリー家の親族がいる。この場合、最短距離は机の上を走ることである。

"ブレード"マックスと"スムース"マックスのどちらかが倒れると、もうひとりは倒れた兄弟の身体を引きずりながら逃走を試みる。

"ボンバー"マックスがまだ無事な場合は、彼は戦闘バギーで邸の外に待機し、兄弟が逃げてきたら一緒に逃走する。

"ブレード"マックス；中型サイズ・バンデッド3
ヒット・ダイス：3d8＋15（28hp）；イニシアチブ：＋7；移動速度：6マス；アーマークラス：16（＋2【DEX】、＋4防具ボーナス）、接触16、立ちすくみ18；基本攻撃／組みつき：＋3／＋7；攻撃／全力攻撃：9mmカートレス＝＋6遠隔（1d6＋1）／電磁ブレード＝＋8近接（1d10＋4）；接敵面／間合い：1マス／1マス；その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減；セーヴ：頑健＋7、反応＋8、意志＋1
能力値：【STR】18、【DEX】16、【CON】18、【INT】16、【WIS】12、【CHA】15
技能：〈聞き耳〉＋7、〈威圧〉＋8、〈指揮〉＋6、〈視認〉＋7、〈平衡感覚〉＋7；特技：《イニシアチブ強化》、《追加hp》、《武器熟練：電磁ブレード》；脅威度：3
装備品：ファイバーシャツ、ファイバースーツ、9mmカートレス、高周波ブレード、＄1000程度の金品、その他；サイバーパーツ：スルーレッグII
賞金：＄5,000（マックス三兄弟全員で＄20,000になる）

"スムース"マックス；中型サイズ・バンデッド2
ヒット・ダイス：2d8＋7（16hp）；イニシアチブ：＋3；移動速度：6マス；アーマークラス：17（＋3【DEX】、＋4防具ボーナス）、接触14、立ちすくみ13；基本攻撃／組みつき：＋1／＋2；攻撃／全力攻撃：オートショットガン（スラッグ）＝＋5遠隔（1d10＋1）；接敵面／間合い：1マス／1マス；その他の特殊能力：武器の才能、重量軽減；セーヴ：頑健＋5、反応＋3、意志＋1
能力値：【STR】13、【DEX】16、【CON】14、【INT】13、【WIS】12、【CHA】15
技能：〈変装・演技〉＋6、〈偽装・カモフラージュ〉＋6、〈知識：薬学・ドラッグ〉＋3；特技：《追加hp》、《偽装の名人》
脅威度：2
装備品：オートショットガン、ファイバーシャツ、ファイバースーツ、＄1000程度の金品、その他
賞金：＄5,000（マックス三兄弟全員で＄20,000になる）



冒険の結末

「どうもありがとうございました。これが報酬です」
ゲイリー家当主代行となったクラリッサ・ゲイリーは君たちに報酬を渡した。
「おじいさまの容態は安定しています。三ヶ月後には退院できるそうですが、自分はもう引退すると言っています。まだ16才の小娘に、一家を背負わせるつもりのようです」
クラリッサは鋼鉄で出来た十字架の勲章（cross of iron）を君たちに差し出した。
「これは報酬ではなく、贈り物です。中のチップには皆さんがクラリッサ・ゲイリーの恩人であり、友人であるという情報が組み込まれています。もちろん今の時点ではコレで何ができるというわけではありません。上流階級の小娘によるおもちゃの勲章です」
まだ少女には大きすぎる椅子に深く腰掛け、クラリッサは宣言した。
「私は誰もがその勲章を欲しがるような人間になるつもりです。もちろん、未熟で経験不足の私がそうなるには、支援が必要です。手助けが欲しいのです。ツキには定評のある、将来性のありそうなハンターチームをご存じありませんか？」「実はドナルドがしでかしたトラブルが厄介なことになっていまして——」
年齢相応に悪戯っぽいクラリッサの笑顔と共に、本シナリオは終幕を迎える。

上記はPCが証拠をそろえ、マックス三兄弟も倒したという結末である。証拠が1つか2つならば、クラリッサは当主代行にはならず、親族の中から三人の代表が選ばれて集団指導体制となる。クラリッサは次期当主のままであるが、こんな非効率な組織であれば、自分が成人になる頃にはゲイリー財閥は解体しているに違いないとクラリッサは断言する。

マスタリングテクニック

メタルヘッドらしいシナリオを作る

プレイヤーが演じるハンターは、メガ・シティで企業に支配されて生きることをよしとせず、己の思う"自由"に生きることを選んだ者たちである。しかしながらアウトロー（無法者）ではなく、ハンターギルドに登録して様々な仕事を受けて働いている。簡単に言えばライセンスを持つ何でも屋であり、トラブルシューターである。

とはいえ、受ける仕事と解決方法は必ずしも合法ではない。バウンサーやブロックバスターは敵を屠る戦闘が仕事となりがちだし、ランドブラスターは密輸、ネットライナーはハッキングが必然となる。また企業やその幹部クラスは、それぞれの思惑から陰謀の片棒をハンターに担がせる傾向が強く、ハンター達をお尋ね者にしかねない依頼もありうる。

だがシティーの住人、企業に対して一線を越えなければ、ハンターの行動がギルドから咎められることはない（その一線の見極めは難しいが……）。

ハンターはなぜ働いているか。それは一概にいえないが多くは金のためである。金を貯めて月に移住するのが多くの人たちの人生目標であり、ハンターたちも例外ではない。しかしながら、危険な仕事の成功に生き甲斐を感じたり、お宝発見に命をかけたり、弱い人たちを守るために戦うなど、必ずしもお金だけではないことも多い。装備などにお金がかかるため、お金がいらないハンターがいないのは間違いないが。

以上の点をふまえると、駆け出しのハンター向けのシナリオは、まず金稼ぎとなる。しかも隠ぺいが難しい非合法（略奪や強奪など）でなく、合法（仕事の報酬やお宝の発見など）なものが中心だろう。もちろん、困っている人を無償で助けたり、シティで計画された大きな陰謀に巻き込まれてもかまわない。また、プレイヤーたちが望むなら、人質をとって身代金を要求したり、ダウンタウンで略奪するといった非合法なこともできはする。しかしながらPCは、ギルドはもとよりシティからも追放され、彼ら自身がハンターに追われる立場となるだろう。

スタートする舞台としては、北米がお薦めである。北米にはメガ・シティが3つあり、争ったり、協力したりを繰り返しているため、シナリオが作りやすいからである。

以下に代表的なシナリオパターンを紹介する。

輸送依頼

一番手軽なシナリオは"運び屋"である。特定のアイテムや人物を指定された場所まで運ぶという単純かつ基本的な仕事である、通常はシティからシティというパターンであり、その間にバンデッドやミュータントの襲撃があるだけでも、充分なシナリオとなる。特に序盤のお金がないときに必要経費（弾代やメカニックの修理代）が出ないとなった場合、いかに損害を受けずに敵を排除するかで盛り上げることができるだろう。また積荷が緊急性のある物、例えば疫病が流行り、その特効薬を運ぶといった場合、それを狙うバンデッドや、違法品と見なして没収しようとする行政府を敵に回して、いかに目的地まで運び込むかで頭を使わせることができる。

この依頼の場合、ハンターを特定の場所（主にシティの外）に移動させられるという利点もある。つまり、本来のシナリオとは関係ないが、シティの外で起きている事件に巻き込ませるために輸送を頼むという手で使うことができるのだ。例えば荒野での難民グループの救出、輸送先のシティに向かっているバンデッドの一団との遭遇、異常気象により姿を現した廃棄された研究施設の発見などで、輸送している物を上手く絡めるとさらにシナリオを盛り上げることができるだろう。

探索依頼

特定の物を探し出してくるという依頼である。探し出すものは、品物から人物まで様々で、多くの場合は依頼主もどこにあるか（いるか）わからず、情報収集から始めなければならないかもしれない。この手のシナリオの場合、発見したら終わりということはなく、何かしらのトラブルがついてまわる。例えば、品物はバンデッドのリーダーが持っていたり、企業重役が隠し持っていたり、探している人物が誘拐されていたり、実在していなかったりといった事態である。"運び屋"にくらべ、シティ内で進むことが多くなり、セキュリティによる制約で力業だけでは解決できない状況が作りやすい。

護衛依頼

人を守るというシナリオは、簡単そうでかなり難しい。企業の幹部や研究者、その家族は標的とされやすいことから、この手の依頼は作りやすい。多くの場合、護衛対象が安全な所に留まることはせず、むしろ積極的に危険なところに赴く。またシティが主な舞台なら装備に制限を受けることも多く、護衛対象を守りながらの戦闘では実力が充分に発揮できないこともありえる

シナリオとしては、依頼主に襲われる原因がある場合とない場合があり、理由があってそれが人道的でない場合などには、PCは仕事を拒否したり、途中放棄しようとすることも考えられる。依頼を受けたことは契約であることをしっかりと提示して、PCたちがプロの仕事人として、その中でいかに自分の正義を貫かせるかという展開がよいだろう。

解決依頼

既に起こってしまった事件の解決を依頼される。規模が小さいものだとシティ内での事件があげられる。例えば紛失・盗難や誘拐事件、殺人事件の真犯人捜しなどがあげられる。通常はシティのポリスによって解決済みとして扱われていたり、忙しいために（特にダウンタウンで発生した事件では）後回しにされているものを解決する形である。逆に暴徒が発生して、ポリスから暴徒のリーダーを捕まえるように依頼されるといことも（ママ）あるだろう。

大きいものだと紛争の解決がある。ハンターができることは少ないが、どちらかに味方して早期決着を目指したり、交渉役として雇われたり、可能なら紛争の原因を取り除いて両者を引かせるということもありえる。いずれにせよすでに事は動いているため、プレイヤーがシナリオに入りやすいパターンではある。

お宝探し

自発的なトレジャーハントも比較的単純なシナリオである。ただし、依頼と違ってハンターたちから積極的に動く必要があるため、その目的をしっかりと定める必要がある。また依頼者がいないということで、お金の面ではかなりシビアな状態となるだろう。

GMは、最初から情報を与えて目的地に向かわせてもよいが、目的地やその周辺に関する情報収集や、お宝に関する情報収集などからさせるのも面白いだろう。トレジャーハントでは、ミュータントやバンデッドだけでなく、同じようにお宝を狙うハンターも相手となる（直接に戦う相手よりは、競合者という立場であろう）。目的地が軍事施設や研究施設だ

ったりすると、防衛しているアーミー、セキュリティーなども課題となる。事後の隠ぺいも重要だ。

お宝探しを依頼されることもあるが、その場合は事前情報や報酬があるかわりに発見物は依頼者に渡す必要があるため、一攫千金は難しい。また、この手の依頼は最終的な報酬で依頼主ともめることも多く、場合によっては裏切られることもあるだろう。

バンデッドについて

荒野を徘徊するバンデッドたちは、ハンターが最も頻繁に遭遇する敵である。彼らはミュータントとは違って千差万別の能力を持っており、特にリーダーになるとハンターにも負けないぐらいの戦闘能力がある。そこで、バンデッドリーダーを作る際のテンプレートを用意した。このテンプレートで作られるバンデッドは、同レベルのハンターよりも強い。それは荒野で無法を繰り返すことで得られる能力であり、ハンターのそれとは相容れない。

【基本データ】

バンデッド

ヒット・ダイス：レベル毎に1d8＋【CON】修正値

クラス技能：〈威圧〉、〈交渉〉、〈サバイバル〉、〈視認〉、〈水泳〉、〈登攀〉、〈ドライビング〉

1レベルでの技能ポイント：(2＋【INT】修正値)×4

レベル上昇毎の技能ポイント：2＋【INT】修正値

開始時特技：任意の特技をひとつ

特徴：1レベル毎に任意の特技、または特殊能力をひとつ得られる

基本戦闘ボーナス：レベル毎に＋1

セーヴ：優遇セーヴは頑健

クラスの特徴：

武器の才能（変則）：Ｉ類からVI類までの全ての武器に習熟している。

重量軽減（変則）：持ち運べるENCが【STR】の2倍になる。

意志薄弱（変則）：hpが半分以下になったら、難易度10の意志セーヴを行う。失敗すると恐慌状態となる。この特徴は2レベルになると失われる。

このデータはバンデッド以外でも、敵対するキャラクターを使用するときに用いてもよい。装備に関してはGMの任意だが、多くの場合、リーダーはレベル×＄100程度の金品を持っている。

敵の装備

敵の方がハンターよる優れた装備を持っていた場合、それを手に入れたいと思うだろう。基本的に敵の持っていた装備は全て奪うことはできる。しかしそれは戦闘で壊れるだろうし、防具ならば着用者が死亡するほどのダメージを受けたときに使い物にならなくなっている可能性もある。手に入れようとした個人装備は、基本的に50％の確立で何かしらの不具合を抱えており、即座に使うことはできない。この不具合は時間をかければ（銃身に詰まった泥を落とす、着ていた人の血を洗い流すなど）判定なしで解消できるとしてもよい。また90％の確立で壊れて使えない状態となる。これらの確率に関してはGMが状況判断して修正したり、全く使えないとしてもよい。

メカニックに関しては、戦闘で壊れた部位は壊れたままである。多くのメカニックは修理すれば動くようにできるが、持ち運ぶことは難しいため（大抵は人手が足りない）、通常は使えそうなパーツだけ取っていくことになるだろう。

D&D基本ルールブック1〜3の導入

MHd20では、銃撃戦を想定して判定ルールを収録した。接近戦の詳細やバトル・グリッドでの戦闘、他の要素について必要となった場合には『ダンジョンズ＆ドラゴンズ基本ルールブック1 プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版』(PHB)を参照するとよい。また、PCをゼロから生み出し、経験点を蓄積してレベルの階段を登る遊び方をするには『ダンジョンズ＆ドラゴンズ基本ルールブック2 ダンジョン・マスターズ・ガイド第3.5版』(DMG)も必要となる。また『ダンジョンズ＆ドラゴンズ基本ルールブック3 モンスター・マニュアル第3.5版』(MM)があれば、荒野の敵のバリエーションには事欠かないだろう。カタストロフ後の荒野には、どのようなミュータントがいてもおかしくはない（魔法的存在は除いて）。

脅威度について

MHd20では、装備によって敵の脅威度が大きく変化する。普通のバンデッドならば脅威度1だが、サブマシンガンのような小火器と、ソリッドシューターの様な威力のある武器を装備している場合では脅威度は異なる。さらにメカニックに乗っているなら脅威度は上昇する。

基本的にIII類、IV類の武器を装備している場合は脅威度に＋1、メカニックに乗っている場合はメカニックによってさらに脅威度が増加する。また人間の場合は複数のIII類、IV類武器を持っていても、基本的に使えるのはひとつなので脅威度の増加は＋1だが、メカニックは複数を同時に使用できることがあるため、搭載しているIII類、IV類の武器に数ぶんだけ脅威度が増加する。

例えば、ポケットバズーカ（III類）を持ったバンデッドが、12.7mmHMG（III類）を装備したバイクに乗っていた場合、ポケットバズーカで脅威度＋1、バイクで＋1、HMGで＋1となり、脅威度は1から4なる。

これらの増加はGM判断で増減してよい。例えばゴム・スタンガンはIV類でも脅威度は上がらないと考えるのなら、増加させなくてもかまわない。

経験点

本書では、キャラクター作成、レベルアップを扱わない。脅威度と経験点の指針についてはDMGを参照すること。ただし、キャラクターのレベルを計算するときは、脅威度と同じように修正する（装備によって、PCのレベルを高く見積もる）ことを推奨する。また、シナリオの解決による経験点（DMG「第2章 ルールの運用」参照）は、GMの任意で与えると良い。

キャラクターは強力な装備を持つことによって、レベル以上の力を身につけられるからである。ただし、この場合はキャラクターレベルは“全員のレベル合計／人数（端数切捨て）”で算出してそれを適応する。もし、キャラクターが入手できる経験を多くしたいのならば、装備によるレベル増加はなしにするとよい。

MHd20・インデックス

●本書における表現・記述等についてのおことわり
本書に登場する、人物、団体、宗教、地名、国家などはすべてフィクションです。実在する、もしくはかつて実在した歴史上の人物、団体、宗教、地名、国家などとは一切関係ありません。また、本書におけるいかなる表記においても、特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的はありません。あらかじめご了承ください。

FRONTIER 2150

METALHEAD

d20 edition

メタルヘッド／d20 BUSINESS SHEET

依頼		
依頼人		内容
報酬（前金）		
成功報酬		

経費

新規購入品	個数	小計

新規購入品	個数	小計
	合計	

使用弾丸	個数	小計

使用弾丸	個数	小計
	合計	

その他	個数	小計

その他	個数	小計
	合計	

破損品／修理費	個数	小計

破損品／修理費	個数	小計
	合計	

決済

報酬	
経費合計	
最終報酬	

MEMO

FRONTIER 2150
METALHEAD
d20 edition

メタルヘッド／d20 メカニック記録用紙

名称・愛称：		形式：	タイプ（サイズ）：
メカニック修正：	サイバーリンク：	機動回避：	最大MV：
反応セーヴ：	【STR】：	装甲DR：	上面装甲DR：
AC：	プラントhp：	荷重制限 兵装・装甲： 貨物・乗客：　　乗員：	
hp：	ドライブhp：		

ハードポイント	

細部命中表

1d10出目	部位	装甲効果
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

搭載物、積載物

アクセサリー

名称	ENC	兵装	貨物	効果	価格（W$）	有効範囲／無効化手段／解説

武装	名称：		火力：	hp：	方式：	回数：
	距離修正	〜　：	〜　：	〜　：	〜　：	
	手持ち：	再装填：	対人：	対物：	種別：	
	クリティカル：		ジャム：	数量：	ページ：	

武装	名称：		火力：	hp：	方式：	回数：
	距離修正	〜　：	〜　：	〜　：	〜　：	
	手持ち：	再装填：	対人：	対物：	種別：	
	クリティカル：		ジャム：	数量：	ページ：	

武装	名称：		火力：	hp：	方式：	回数：
	距離修正	〜　：	〜　：	〜　：	〜　：	
	手持ち：	再装填：	対人：	対物：	種別：	
	クリティカル：		ジャム：	数量：	ページ：	

メモ

FRONTIER 2150
METALHEAD d20 edition
メタルヘッド／d20 キャラクター記録用紙

キャラクター名 ＿＿＿＿　プレイヤー名 ＿＿＿＿

クラスおよびレベル ＿＿＿＿　ハンターランク ＿＿＿＿　出身 ＿＿＿＿　種族 ＿＿＿＿

サイズ ＿＿　年齢 ＿＿　性別 ＿＿　身長 ＿＿　体重 ＿＿　目の色 ＿＿　髪の色 ＿＿　肌の色 ＿＿

能力値名	能力値	能力修正値	一時的能力値	一時的修正値
STR				
DEX				
CON				
INT				
WIS				
CHA				

HP ヒット・ポイント　合計 ＿＿　負傷／現在のHP ＿＿　非致傷ダメージ ＿＿　移動速度 ＿＿

AC アーマー・クラス
弾 ＿＿ = 10+ ＿＿ 防具ボーナス + ＿＿【DEX】修正値 + ＿＿ サイズ修正値 + ＿＿ 外皮ボーナス + ＿＿ 反発ボーナス + ＿＿ その他の修正値　ダメージ減少 ＿＿
レーザー ＿＿ = 10+ ＿＿

接触 アーマー・クラス ＿＿　**立ちすくみ** アーマー・クラス ＿＿

イニシアチブ修正値 ＿＿ 合計 = ＿＿【DEX】修正値 + ＿＿ その他の修正値

セーヴィング・スロー	合計		基本セーヴ		能力修正値		その他の修正値		一時的修正値
頑健【CON】		=		+		+		+	
反応【DEX】		=		+		+		+	
意志【WIS】		=		+		+		+	

条件つきの修正値

基本攻撃ボーナス ＿＿　**LUC** ＿＿　現在のLUCポイント ＿＿

組みつき修正値 ＿＿ 合計 = ＿＿ 基本攻撃ボーナス + ＿＿【STR】修正値 + ＿＿ サイズ修正値 + ＿＿ その他の修正値

攻撃		距離	火力			クリティカル/ジャム
		/ / /				
発射方式	回数	修正	対人	対物	ENC	その他
		/ / /				

残弾 ＿＿　□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

攻撃		距離	火力			クリティカル/ジャム
		/ / /				
発射方式	回数	修正	対人	対物	ENC	その他
		/ / /				

残弾　□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

攻撃		距離	火力			クリティカル/ジャム
		/ / /				
発射方式	回数	修正	対人	対物	ENC	その他
		/ / /				

残弾　□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

攻撃		距離	火力			クリティカル/ジャム
		/ / /				
発射方式	回数	修正	対人	対物	ENC	その他
		/ / /				

残弾　□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

技能
最大ランク（クラス／クラス外） /

クラス技能 技能名	対応能力値	技能修正値	能力修正値	ランク	その他の修正値
□〈暗号・信号〉■	【INT】	=	+	+	
□〈威圧〉■	【CHA】	=	+	+	
□〈会話・読書：　〉■	【INT】	=	+	+	
□〈会話・読書：　〉■	【INT】	=	+	+	
□〈会話・読書：　〉■	【INT】	=	+	+	
□〈カウンセリング〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈隠れ身〉■	【DEX】*	=	+	+	
□〈鑑定〉■	【INT】	=	+	+	
□〈聞き耳〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈偽装・カモフラージュ〉■	【DEX】	=	+	+	
□〈緊急医療〉■	【DEX】	=	+	+	
□〈交渉〉■	【CHA】	=	+	+	
□〈コードワーク〉	【INT】	=	+	+	
□〈CSマニューバー〉	【DEX】	=	+	+	
□〈サーチ〉■	【INT】	=	+	+	
□〈サバイバル〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈指揮〉■	【INT】	=	+	+	
□〈視認〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈忍び足〉■	【DEX】*	=	+	+	
□〈写真・映像〉■	【INT】	=	+	+	
□〈水泳〉■	【STR】*	=	+	+	
□〈ストリートワイズ〉■	【INT】	=	+	+	
□〈スリ〉■	【DEX】*	=	+	+	
□〈精神集中〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈捜索〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈装置無力化〉	【INT】	=	+	+	
□〈脱出術〉■	【DEX】*	=	+	+	
□〈知覚〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈知識：　〉	【INT】	=	+	+	
□〈知識：　〉	【INT】	=	+	+	
□〈知識：　〉	【INT】	=	+	+	
□〈知識：　〉	【INT】	=	+	+	
□〈知識：　〉	【INT】	=	+	+	
□〈追跡〉	【WIS】	=	+	+	
□〈データブロー〉	【INT】	=	+	+	
□〈登攀〉■	【STR】*	=	+	+	
□〈土地勘〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈ドライビング〉■	【WIS】	=	+	+	
□〈ナビゲート〉■	【INT】	=	+	+	
□〈パイロット〉	【WIS】	=	+	+	
□〈ファッションセンス〉■	【CHA】	=	+	+	
□〈平衡感覚〉■	【DEX】*	=	+	+	
□〈変装・演技〉■	【CHA】	=	+	+	
□〈メカ整備・修理〉■	【INT】	=	+	+	
□		=	+	+	
□		=	+	+	
□		=	+	+	

■…未修得でも使用できる技能。
□…クラス技能の□内に印をつける。
*…防具による判定ペナルティがあれば適用する技能（〈水泳〉技能には2倍のペナルティが適用される）。

FRONTIER 2150 METALHEAD d20 edition

キャンペーン名

経験点（XP）

サイバー化

部位	名称	効果	容量

装備品

オートプロテクター

	【STR】ボーナス	【DEX】ボーナス	AC	DR	【DEX】上限

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	【STR】リミット	【DEX】リミット

その他

防具

	種別	ACボーナス	【DEX】上限

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	ボーナス／その他

防具

	種別	ACボーナス	【DEX】上限

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	ボーナス／その他

防具

	種別	ACボーナス	【DEX】上限

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	ボーナス／その他

その他の所持品

アイテム	ページ	重量	アイテム	ページ	重量

運搬重量の合計

その他の所持品

アイテム	ページ	重量	アイテム	ページ	重量

運搬重量の合計

軽荷重　中荷重　重荷重

所持金

あとがき

『メタルヘッド』は初版発表が1990年で、今やクラシックRPGの部類に入る。

一方、d20システムの基幹となる『D&D』は世界でもっとも長い歴史を誇る作品である。学生時代、高平が生まれて初めてプレイしたRPGもD&Dの"赤箱"で、格別な思い入れがある。

メタルヘッドがバージョンを更新しながら長くファンに親しまれることになるとは、発表当初、想像していなかった。その上、「あのd20システム」でメタルヘッドを走らせることになるとは夢にも思わなかった。さらには、国産RPGのd20コンバートは初の試みで、またも前人未踏のチャレンジか、とほくそ笑んだものである。

高平が抱くd20イメージは、"スパルタン"であった。旧来のメタルヘッドを鋭利な日本刀にたとえるなら、『メタルヘッド／d20』は重厚な西洋剣である。そのように鍛え直したかった。"鍛錬"はまだ途中で、残念ながら入りきらなかったサイバースペースのルールは続編で紹介したいと思う。

ともかくも、国産初のサイバーパンクRPGとして知られたメタルヘッドは、18年の時を経て、国産初のd20コンバート作品という栄誉もいただくことになった。この喜びを制作スタッフ、そしてなによりファンのみなさんと分かち合いたく思う。

高平鳴海



STAFF
著：高平鳴海
関根博寿
南郷隆
西上柾
シナリオ：銅大
カバーイラスト：米村孝一郎
コミック：井上純弌
本文イラスト：市村有
井上純弌
狭霧光明
野田兄弟
長谷信司
星見野熊
村田護郎
悠理愛
米村孝一郎
協力：石川雄一郎
えでぃ
冴塚
DM-SKM
でみ
ハイランス
B.M (びぃえむ)
ふぇるでぃん
SPECIAL THANKS：礼智仁
(COMIC) 銀流師
チャクラ厨
独楽屋

編集：上田明
デザイン：長谷信司
企画：HobbyJAPAN

SPECIAL THANKS：Team AGARUTA

原作：高平鳴海

『メタルヘッド／d20』公式ホームページ
http://www.hobbyjapan.co.jp/metalhead/

『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』日本語版公式ホームページ
http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/

ホビージャパン d20対応サイバーアクションRPG
『メタルヘッド／d20』

2008年3月14日　初版発行

著者：高平鳴海
発行人：山口英生
発行所：株式会社ホビージャパン

〒151-0053
東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル
電話 03(5304)9113(輸入ゲーム事業課)
03(5304)9112(出版営業課)

印刷所：図書印刷株式会社

落丁・乱丁は購入された店舗名を明記して当社出版営業課までお送りください。
送料は当社負担でお取り替えいたします。
但し、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。

■ルールに関する質問など、本書の内容に関するお問い合わせは、電話ではお答えできません。お手紙にてお寄せください。
ISBN 978-4-89425-677-4　　　Printed in JAPAN

――時は2150年。
人類は環境破壊（カタストロフ）を乗り越え、巨大企業が建設した理想計画都市“メガ＝シティ”に身を寄せ、その中でさらに複雑な社会を営んでいる。周囲は荒野。生半可な者が通過することさえ拒む大地。
“メガ＝シティ”で、ネットワークやAIによる情報に溺れて生かされる多くの人々と、少数の管理者。極限に達した情報化社会、郊外に広がる不毛の荒野を背景にした世界で、孤高のポリシーを貫くハンター達が縦横無尽に活躍する。サイバー化による身体強化、銃器、ハッキング、戦闘車両や機動メカ"コンバットシェル"を駆使し、荒野を、摩天楼を駆け抜けろ！

大人気を博した『メタルヘッド Frontier 2150』を、d20システムで遊ぶ形でリニューアル。
サイバーアクションRPGの最高峰と世界的スタンダードRPGが融合し、時代が再起動する!!

●エッジの効いた人気サイバーアクションをリニューアル。
●バトルマスターなバウンサー、メカニック・ドライバーのランドブラスター、シェル乗りブロックバスター、ハッキングのネットライナー、マネジメントのハスラーといった、エキスパートなキャラクターを選んで、すぐにパーティーを組める。
●『Frontier 2150』からメカニック、コンバットシェル、銃器などを収録。
●d20システムで、容易でスピーディーな判定システム。
●互換性により、多くのD&Dサプリメントと結合も可能。
●イントロ・コミックは井上純弌描き下し。
●すぐに遊べるシナリオ『鋼鉄の誇り』を収録。



HJ文庫G 関連タイトル

■メタルヘッド

虹の天使フリー＝アイ
著／高平鳴海
イラスト／狭霧光明

■D&Dノベル



ドリーミングダーク第1部
D&Dノベル
シャーンの群塔（上）
著／キース・ベイカー
翻訳／矢野真弓
待兼音二郎
渡部夢霧
鵜江西昌弘
イラスト／菅原健
定価：893円（税込）



ドリーミングダーク第1部
D&Dノベル
シャーンの群塔（下）
著／キース・ベイカー
翻訳／矢野真弓
待兼音二郎
渡部夢霧
鵜江西昌弘
イラスト／菅原健
定価：893円（税込）

■D&Dリプレイ



D&Dリプレイ2
若獅子の戦賦
ー監獄島編
著者／柳田真坂樹
イラスト／井上純弌
定価：735 円（税込）



D&Dリプレイ
若獅子の戦賦
著者／柳田真坂樹
イラスト／井上純弌
定価：735 円（税込）

——時は2150年。
人類は環境破壊(カタストロフ)を乗り越え、巨大企業が建設した理想計画都市“メガ＝シティ”に身を寄せ、その中でさらに複雑な社会を営んでいる。周囲は荒野。生半可な者が通過することさえ拒む大地。
“メガ＝シティ”で、ネットワークやAIによる情報に溺れて生かされる多くの人々と、少数の管理者。極限に達した情報化社会、郊外に広がる不毛の荒野を背景にした世界で、孤高のポリシーを貫くハンター達が縦横無尽に活躍する。サイバー化による身体強化、銃器、ハッキング、戦闘車両や機動メカ"コンバットシェル"を駆使し、荒野を、摩天楼を駆け抜けろ！

大人気を博した『メタルヘッド Frontier 2150』を、d20システムで遊ぶ形でリニューアル。
サイバーアクションRPGの最高峰と世界的スタンダードRPGが融合し、時代が再起動する!!

●エッジの効いた人気サイバーアクションをリニューアル。
●バトルマスターなバウンサー、メカニック・ドライバーのランドブラスター、シェル乗りブロックバスター、ハッキングのネットライナー、マネジメントのハスラーといった、エキスパートなキャラクターを選んで、すぐにパーティーを組める。
●『Frontier 2150』からメカニック、コンバットシェル、銃器などを収録。
●d20システムで、容易でスピーディーな判定システム。
●互換性により、多くのD&Dサプリメントと結合も可能。
●イントロ・コミックは井上純弌描き下し。
●すぐに遊べるシナリオ『鋼鉄の誇り』を収録。

d20 メタルヘッド Front
¥3,675
2311000639021

ISBN 978-4-89425-677-4

C0076 ¥3500E

定価：本体3,500円＋税

